平成2年3月1日発行（毎月1回1日発行）第5巻第3号通巻42号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

月刊 ゲーメスト GAMEST

MONTHLY VIDEO GAME MAGAZINE

3

March.1990
No.42
500yen（本体485円）

1周クリアは夢じゃない！
グラディウスIII

待たせてゴメン！ いよいよ出撃!!
1941

シリーズ最強！ 5面まで大攻略!!
鮫！ 鮫！ 鮫！

愉快な遊園地アクションゲーム！
マーベルランド



「ダライアスII」「グラディウスIII」開発者インタビュー

ちょっと過激がスキ！ キャラクターゲーム
●ふあいなるふぁいと●カプコンワールド●トリオ THE パンチ

合格祈願だ！
ゲーメストアイランド

ゲーセンおわらえ 作・雑君保プ

ゲーム懸賞論文1席発表

はじめまして♥

ぜーんぶ大好きニューゲーム！

本格的バイク体感ゲーム
WGP

対空レーザーが決め手！
R-タイプII

通信機能搭載3DGシミュレータ！
ウイニングランSUZUKA GP

思わず教えちゃお！ 攻略のカギ

紫ブロックを越えろ!!
QUARTH

軽快4輪ATV！ コース図付攻略!!
FORT RAX

スペシャルボーナス奪取攻略法！
SHADOW DANCER

風を、切り裂け。

時速200km/h。すでに空気は、立ちはだかる厚い壁だ。その壁をナイフのように切り裂き、突き進む一台のマシン。研ぎ澄まされた走り。鮮やかに駆け抜ける彼を追う、マシンの群れ。栄光は壁の向こうに、そして強者の孤独を知る、ただ一人のライダーにのみ与えられる。走りつづける男たちのゲーム。WGP。いよいよ、発進だ。





JAPAN AUSTRALIA U.S.A. WEST GERMANY
THE NETHERLANDS BELGIUM
FRANCE GREAT BRITAIN



●DX可動タイプ：2320(D)×1130(W)×1700(H)m/m、▽95-3399 消費電力320W、430kg
使用モニターサイズ25インチ
※筐体の仕様外観は改良の為、予告なく変更する場合があります。

●2台以上なら通信機能でも遊べます。(オプション)

シフトパターンは3タイプ。ノーマル、レーシング、オートマチックのいずれかから選択だ。1周ごとの順位はマップでチェック。画面上に表示されるリミットポジションのマシンが1周する時点で、プレイヤーがリミット以下ならゲームオーバー。リミットポジション以内の順位で3周を走り切れば完走だ！

双頭龍は、メガクラッシュ1発で死ぬのを君は知っていたかな？

グラディウスⅢ

©コナミ

まだあきらめないで…
先の面はこんなにスゴイんだよ。
(かえってあきらめちゃうかな?)

ボス・BOSS グラフィティー

伝説から神話へ。まさしく1周クリアは、神ワザと思えるほどの難しさのグラディウスⅢ。1周で終りというウワサも飛びかうほど。(ループするよ)

そこで秘密のベールに包まれた、高次面をここにドドーンと大紹介だ！

STAGE 5 モアイ ボス ヴァイフ

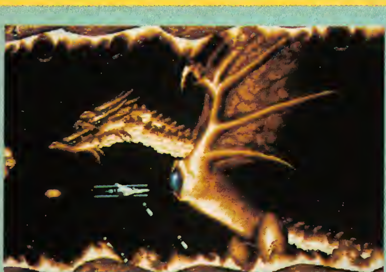
この面は、もうモアイモアイモアイ、モアイ、モアイづくし（ちゃんと読めた?）。初めて来る人は、あまりのモアイの多さにドギモを抜かれるでしょう。



本当はモアイは6匹います。このモアイを倒さずに逃げ回ろうとすると必ず数匹はぐれます。

ボスは、まず左下を速攻で倒し、後は右上から時計回りに回って倒します。

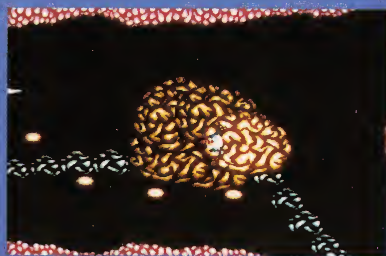
写真を見て下さい。もうモアイとは言えません。ハッキリ言ってフグです。



胸を撃て！倒すと双頭龍に変身します。

STAGE 6 触手 ボス グレゴール

この面は前半は触手面、後半はサラマンダの1面の様になっています。



なるべくバリア装備で立ち向かいましょう。

ボスはただの脳みそです。しかし○人集まれば文殊の知恵と言う様に、6個の脳が集まって進化し、ついには手を出せる様になりました。(パチパチ、よくやった)

でも弱いです。動きが止まったら、上下に移動しましょう。

STAGE 7 プロミネンス ボス ワイバーン

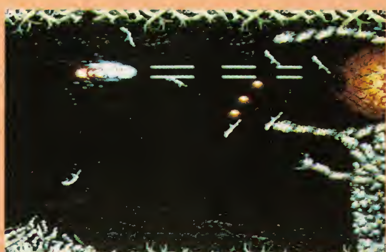
とにかくもう火の玉が、右及び上下からボロボロ出て来ます。

そして、その火の玉を撃つと細かく飛び散ってもうパニック。おまけにその破片はバリアを貫通して来るので鬼！とにかくこの面は気合です。

STAGE 8 植物 ボス ブロッティンクウィード

面自体は短くて易しいのですが、ボスはやり方を知らないといきなり死にます。

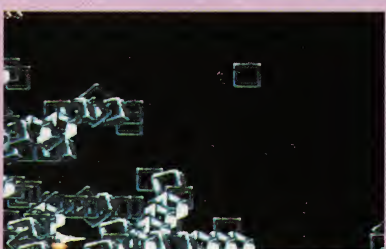
とにかく、バリアのストックを取っておいて、ボスが口を開いたら（開く前から）レバーを左に倒し、自機を吸込もうとするボスに対抗しながら、思いっきりボスの口に撃ち込みます。



肺活量54億、コイツアすごいぜ！

STAGE 9 キューブ ボス リザードコア

この面、短いんですけど、後半のブロックが飛んで来る



うまくブロックを固めてブロックだ！

逃げ回るなんて無茶な事！

〈オプション　ハンター　トリオ〉



オクサンハンター（みにくい3段ロバージョン）。本名、ゲス。

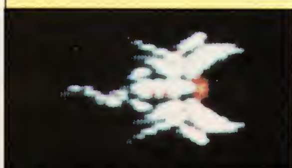
実はこのハンターものすごく**おいしい**。

それはなぜか？

まずオプションハンターにオプションを1個でも良いからあげよう。そして逃げて行く所を殺すのだ。(当たり判定はないからね)

後に残った灰色のオプションに自機を重ねると…な、なんとオプションの個数が元に戻っているではないか。しかしこれではつまらない。今度はオプション1個の時にやってみよう。すると、なんとオプションが4つになっているではないか。これこそ1粒で4度おいしいというものである。

この技は9面でものすごく使えます。



バンパイアハンター（ベロ付きバージョン）

言い忘れたが、AとBのハンターは、オプションの1個目を狙って直進してきます。本名、バスター。



クイズハンター（スマートバージョン）

このハンターは蛇行しながらオプションを狙って来るので厄介です。本名、カーン。

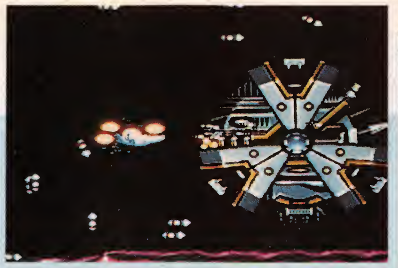
ちなみにBとCのハンターは、Aの様にオプションを取られた後、メガクラッシュ以外殺せないので注意して下さい。

思わず教えちゃお!
攻略のカギ

STAGE 10 要塞
ボス バクテリアン



今回は腕から弾を撃ちません。だまってあの世に行って来な!

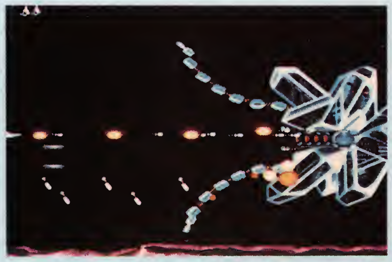


カバードコアと言いながら、今回は1発もカバーしません。別名オープンドコア。10秒KO当たり前!

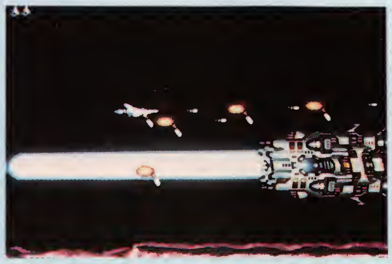


う〜ん、さようなら。相手にされないあわれなヤツ!

前半はボスラッシュ面で、グラⅡのボス等のオンパレードです。
基地内に入ると、グラⅡ以上に盛り上がります。

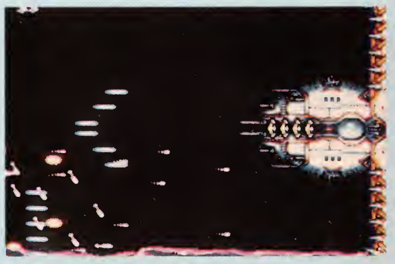


今回は安全地帯が使えません。ちみちみ、せわしないよ。少しは止まっていなさいっ!



いち、にい、さん、よん。はい、ち〜〜っ。
レーザーの撃ち方は前作と同じです。

あと、この面のハッチは壁の陰に隠れている事が多く、意外にも「バーティカル」が使えます。(ダブルね)
そして今回は最後のボスが弾を撃ちます。
また、ある事をするとグラディウスやサラマンダ面に行けます。行き方のヒントは……
(バイオ)



ちょっと、そこのボク、いい物を見せてあげよう。ホラ、「チ〜〜」別名ダンゴ虫。
ちょっと間違えるとあぶないヤツ!でも逃げまくりパターンで楽勝。



かっかわいい。小さくなっても壊せない芯の通ったスゴイヤツ!



ぐるぐ〜る、ぐるぐ〜る、目が回〜る。その時〜ィ、レーザーに殺さ〜れる〜♬(この歌詩分かる人いるかな?)

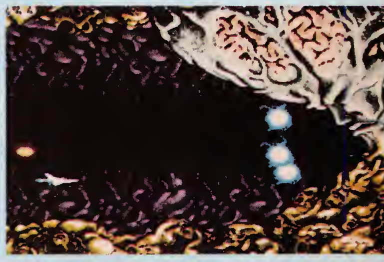


フッ、一服一休み?そんな物はいくらでも…。
かなりの装備がある場合は右上でテキトーに撃ってて下さい。

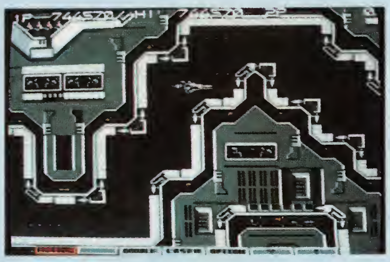


ハーイ、ペン先8本追加〜。
「チョン、チョン、フー!」
この様に聞こえてしまうのは私だけ?
オプションをうまく使うべし!

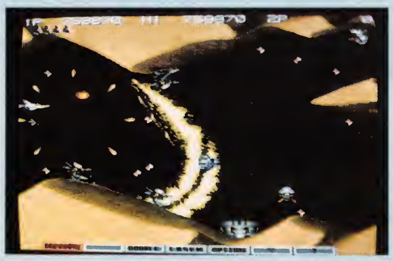
TO BE CONTINUE



白い弾、曰く有りげな白い弾。
中央はランダム、上下は…オッとアブない白い弾。
本当に避けてもいいのか白い弾!



よし、ボスを倒した。早く脱出しなくては……





つ、強い、くれぐれもボスの上下に行かない様に。避け方をパターンにしましょう。

所が、仲々パターンにならないので、かなり苦しく、ここでハマっている人も大勢います。



アイデア当選の方々おめでとうございます。
最後の付録は何だろう?
気のせいかな?そうか疲れているんだな。
To Be Continue
ビックバイパーは今日も行く。悪を滅ぼすその日まで。

待たせてゴメン!!

1941

©カプコン

無敵のロッキードP-38“ライトニング”、太平洋戦線からヨーロッパを戦線に転じ、敵を殲滅せよ!

発売バージョンとは?

すでに平成2年も1ヵ月が過ぎ、みなさん、いかがおすごしでしょうか。

さて、1941なのですが、発売が前号でお知らせした時期より少し遅れてしまったのですね。わははは。

それでも、この記事がみなさんの目にふれる頃には(もしくは数週間後には)1941はゲームセンターにお目見えしていることでしょう。

ただ、本誌としては、もっと早い発売時期を考慮していたので、(ちゃんと考えているのですョ、これが)、予定が少しばかり狂ってしまって、困ってしまったのでごじゃるよ、トホホ。(ハクション大魔王風に読んでね)

わしゃ、かなわんよ、などとも言ってられないので、とりあえず訂正すべきところを訂正しておきます。

まず先月号。これが発売バージョンだ」とばかりに気合いが入っていますが、これはもちろん、結果的には開発バージョンだそうです。

とりあえず、今回も初めの3面を紹介・攻略しますが、発売までに若干の変更もありうるということを忘れないで下さい。その時はすぐお知らせします。

1面

背景は海。画面上と左右からザコ編隊が出現。画面下から中型機が登場します。19シリーズおなじみの展開ですね。

画面下中央あたりに自機をおいてゲームを進めるのが、とりあえず安全策では。

サイドファイターを使ってくまなく撃てば、撃墜率100%も不可能ではありません。チャレンジ!!

画面下から出現する中型機はサイドファイターをぶつけると1発。ただし調子に乗ってぶつけ過ぎてサイドファイターをなくすと、後半がつらい。ほどほどにね。

ボスの「リバイアサン」は画面下で安全に対処しよう。よーく敵の動きを見れば大丈夫。

しばらくすると、「リバイアサン」が下に降りてくるけど、降りきってからは弾を出さないのでチャンス。

もちろんそれまでに倒す事も可能。

2面

1面同様、背景は海。出現する敵は1面と同じくザコ・中型戦闘機ですが、それに加え、戦艦・潜水艦も登場。

最初にライバルとなる面はこの2面でしょう。

潜水艦の浮上場所は決まっているので、タメ撃ちで、破壊していって下さい。

中盤戦ではいりくんだ地形で容赦なく上下左右から敵が出てきます。

先手先手で敵の出現をおさえていくのがポイントなのですが、やはりダメージをどうしても受けてしまい易い場所です。

致命的なミスはなくても、少しずつのダメージがつみ重なって死に至るのがこの面です。

ボスの「ビルマスク」で弥七(バイタリティーがMAXまで回復)が出現。これを取れるか否か(そこまでたどり



おなじみ、1面のボス「リバイアサン」



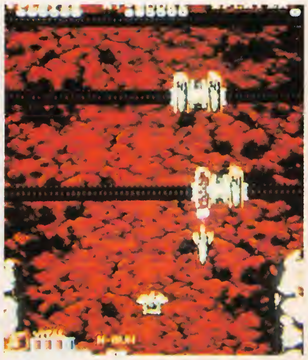
この美しい編隊。



おっとこいつは見かけ倒しだ!!



うす暗い背景が不気味だ。



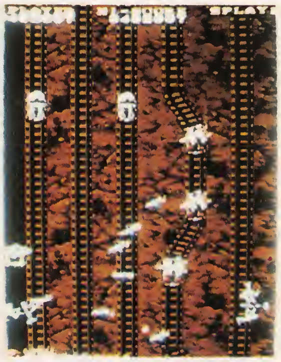
意外とかたいゾ、ロケット砲。



なんともいえない風景ですよね。



城壁を突破せよ。



ここにも出てくるトロッコ地帯。

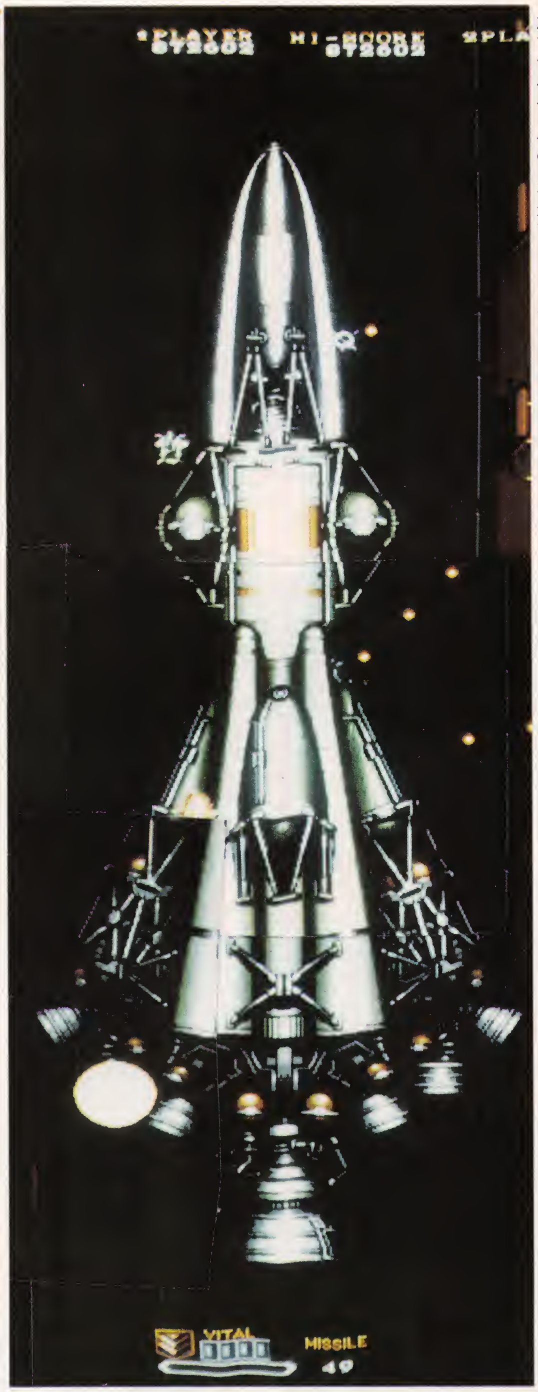
つけるか）が勝負のわかれ目になるでしょう。
しかも弥七を持った敵編隊は「ビスマルク」と重なっている為、撃ち逃し易いので要注意。スーパーシェルなら比較的撃ち易いようです。
体力0の状態で弥七を取り逃すと、かなり気落ちするものがありますが、気合い次第ではクリアは不可能ではありません。
右か左、どちらか片方の岸の砲台を重点的に破壊しながら、「リバイアサン」を対処するのがよいでしょう。

3面

19シリーズでは比較的珍しい地上面です。
大型自走砲・反射レーザー地帯・トロッコ地帯と展開は豊富。
スタート直後サイドファイターかアフターイメージが取れます。アフターイメージの方がおすすめか。
大型自走砲は3WAY砲台がライバル。早めに破壊する事。中心の砲台を破壊しないで重なるとダメージになるので要注意。
反射レーザー地帯はミサイルを使い、壁の反射板を重点的に破壊していくのがとりあえず安全策。
トロッコ地帯は確実に弥七が取れるし、2面に比べてむしろ3面の方が楽でしょう。
ボスの「V3ロケット」は本体そのものよりも、壁沿いにある砲台がライバル。残すと思いのほか苦戦します。ここはやはりミサイルか。
今回もとりあえずここまで。では来月号で。
（GOD）



戦艦ビスマルクと護衛艦隊だ。（合成）



これは強烈、3面のボス「V3ロケット」

WGP
REAL RACE FEELING

本格的なバイクもの体感ゲームの登場です。なんといってもこのゲームの売りは、シフトチェンジができるということ。バイクマニアは、はまるかもしれないね！

通信も可能！驚きのバイクゲーム！

ライダーズミーティング

コースを3周する、スプリントレースで行います。

各ラップごとに、リミットポジションが設定されているので、その順位以内でラップすれば次の周へ進めます。

リミットポジションは、ラップごとにスタート／フィニッシュラインでチェックされるので、リミットポジション以下になってもその周回内で順位を上げてリミットポジションをクリアすればOKです。

㊟リミットポジションは、画面中央の上より、右のところに表示されています。気をつけながら走らないとね！

リミットポジションの順位に当るマシンが、スタート／フィニッシュラインを通過した時点で、自分の順位がそれ以下の場合、ゲームオーバーになります。また、3周完走した場合もゲームオーバーになります。

マシンの操作について

コインを投入したら、ハンドルの中央付近にあるスタートボタンを押すとゲームスタートです。

さて、操作方法に入る前に、この「WGP」の売りとも言える部分について説明しておきましょう。それは、シフトチェンジです。

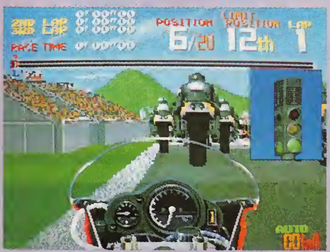
このシフトチェンジの方法は3タイプあり、ノーマル、レーシング、オートマチック。このうち、オートマチック以外の2タイプでシフトチェンジが行われます。



シフトチェンジパターン、セレクト画面。

さて、バイクのシフトチェンジですが、好きな人なら知っていると思うけど、足でシフトチェンジをします。クラッチはないので本物とまではいかないけど、かなりリアルな感じが楽しめると思います。

シフトチェンジの3タイプは、ゲームスタート時にセレクトします。

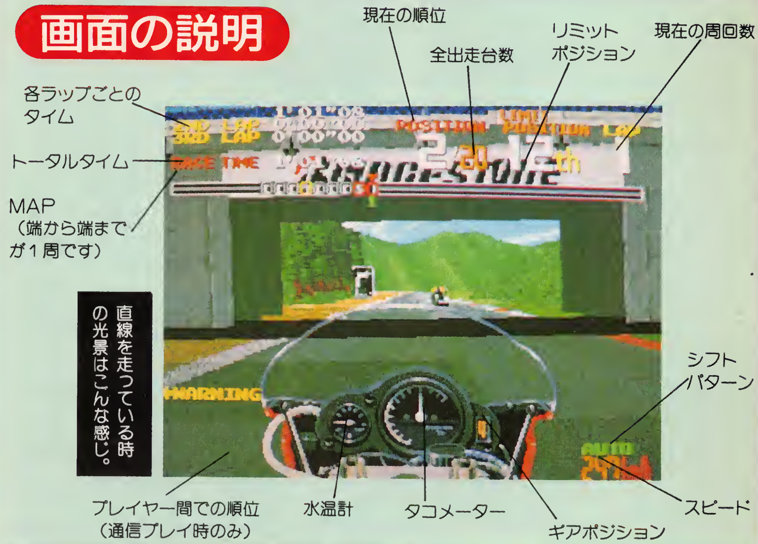


さて、スタートだ！君は上手くスタートできるかな。

ハンドルを見わたすと、右にブレーキ、アクセルがあります。これと、ギア有りの場合はチェンジペダルの操作が加わります。

ギア無しの場合は、ハンドル内だけの操作でOK。できればギア有りでやりたいところですね（難しそう……）

画面の説明



直線を走っている時の光景はこんな感じ。

通信プレイについて

通信の方法は、もう今までに色々とでているので想像はつくのでは。

誰かがコインを投入すると、他のマシンの画面がエントリー受付け状態になり、参加を要求します。時間は20秒。

20秒以内に投入されたマシン同士が同一レースで戦うことになります。その後、投入した場合は、別のレースとなります。（A⇨Z）



ひさびさの本格派ロードレースゲーム！



そしてコーナーを走っている時の光景がこれだ！ まさに車載カメラって感じだね！

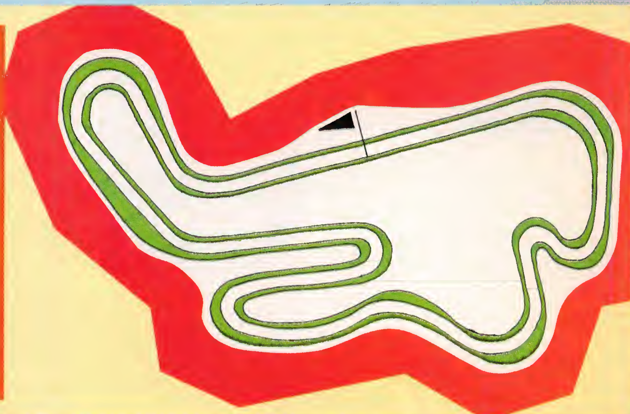
ぜーんぶ大好き

ニューゲーム

Round1：日本GP



Round2：オーストラリアGP



Round3：アメリカGP



Round4：西ドイツGP



Round6：
ベルギーGP



Round5：オランダGP



Round7：フランスGP



Round8：
イギリスGP





競争車が知能を持った。
レーシングカー
回転スクロール機能による、ビデオシステム初のレーシングカーゲーム登場。
1500cc TURBO MACHINE
3500cc MACHINE
多人数同時プレイ！
通信機能により最大6人で遊べます。
SUPER FORMULA
地上最速のバトル

CONTENTS〈目次〉

MONTHLY
VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
No.42
March 1990
3

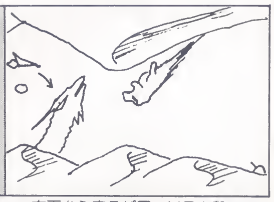


ウスⅢ

〈WIZARDRYのEXP51億の後藤バイオ・X〉

ボスの攻略、もうバッチリ レス8分の1解消だ！

1面のポイント①



① 右下から来るパワーUPを撃ってから左上に行く。

お待たせしました。ついにグラディウスⅢの攻略に入ります。

それでは、まず1面から…という前に、自機のパワーUPのセレクトについて少し書いていこうと思います。

まず、初プレイ及び6面以前の面しか行けない人はBタイプを選びましょう。

それ以上の面に行ける人は、Dタイプを選んで下さい。

Bタイプの場合、リップルとスプレッドという最強の破壊力を持った装備なので、特に2面が越せない人に使って欲しいです。

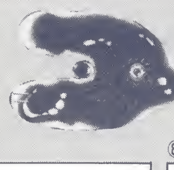
しかし致命的な弱点があります。それはスプレットの爆風によって、敵の弾が全く見えなくなるという事です。画面全体を見て敵の弾の動きをよく覚えて下さい。

エディットモードは使えないの？という質問をされそうですが、そんな事はありません。

たとえば、ミサイル・バーティカル・ツインレーザー・フォースフィールド（リデュース）。残機オプションの様に使えば大丈夫です。

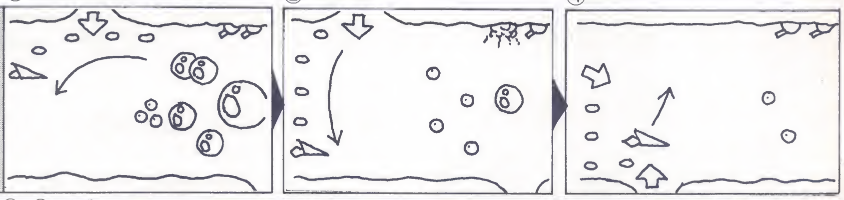
それでは攻略に入って行きましょう。

2面ボス攻略



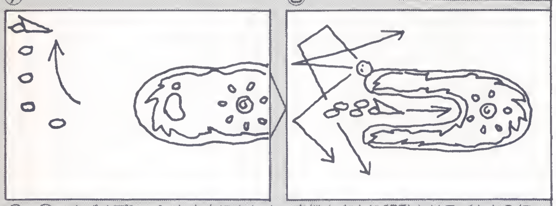
後半のフォーメーション②～⑥

②　③　④

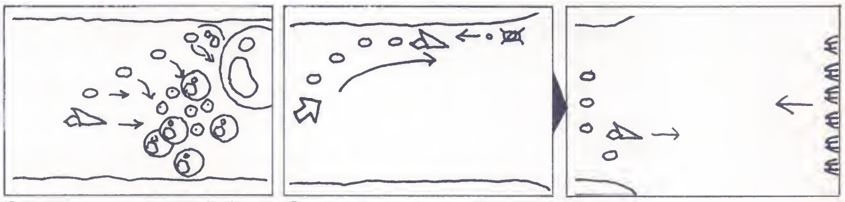


②～⑥　まず、画面一番上でオプションを横に張り、下に下がって前方のアワを壊す。後ろからザコが近づいて来たら上に上がり少しずつ前に抜ける。

⑦　⑧



⑦～⑧　まずオプションを中央にかため、自機を左上に移動させる（ちなみに左上と左下はボスがつっ込んで来ません）。そして次にボスがつっ込んで来たら、中に入って思いっ切り撃ち込む（アワに注意）。



⑨ なるべくオプションをのばす事。　⑤　⑥

2面

右上、右下、右上、右上、右下、中央の順にパワーUPを持った敵が出て来ます。

入口近くの地面上下にパワーUPを持った敵がいるのでその敵を倒し、パワーUPを取った段階で、スピード2(3)・ミサイル・レーザー・オプション×3という状態にします。

その後はパワーUPを持った砲台をすべて撃ち、飛んで来るザコがパワーUPカプセルを持って来る辺りでオプションを4つにします。

また、1面で死んでいたりすると、2面の入り口でパワーUPを持ったアワが出て来ます。（カプセル4つ分）

その後は、後ろから出て来るザコに体当たりされない様にする事、上下のハッチや砲台は早めに倒す事を心掛けて下さい。

最後の方に出てくるアワにくるまったザコや、細かい点かせぎ等は、図②～⑥を参考にして下さい。

ボスの倒し方も図⑦と⑧を参考にして下さい。

この面でどうしても死んでしまう人へ。なるべく画面前方へ自機を移動させ、オプションをアワにめり込ませて下さい。（図⑨）

思わず教えちゃお!
攻略のカギ



グラディ

3面と5面の これでスト

1面

始まると、右上、右下、右上、右上、中央、右下、右下、右上の順にパワーUPカプセルを持った敵が出て来ます。

このカプセルでオプション1個とミサイル、スピードUPを付けて下さい。

この面をプレイするにあたって気を付けて欲しいのは、前から上下にうねって飛んで来るザコの飛行機にぶつからないようにする事、天井を高速で動き回るダッカーやしし丸をなるべく早く倒す事、です。

特にしし丸は一度逃すと、3方向に誘導弾を撃って来るので注意して下さい。

1面で一番難しいのは、4回目に出て来る砂の龍の所だと思います。ここは画面一番後ろに下がってミサイルを龍に当てて倒し、そのままミサイルを撃って、ちょうど右下に着地した、しし丸を倒します。

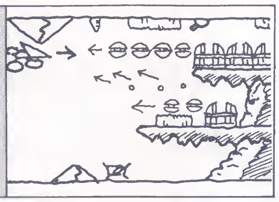
ボスは真っ正面でオプションを右に延ばして倒して下さい。ちなみにB装備だと、スプレットの爆風でボスの弾が見えなくなるのでミサイルは撃たないようにして下さい。

ボスの撃つ弾のよけ方としては、弾が弾けたらすぐに動くのではなく、弾けてどの方向に弾が飛んでいるか見定めてからよけるようにして下さい。

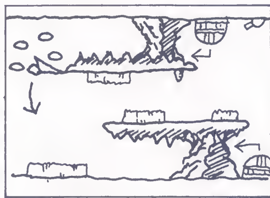
3面マップ

START

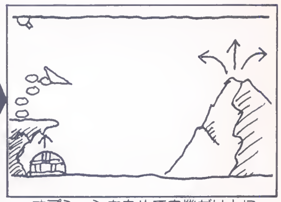
稼ぎのフォーメーション⑫〜⑭



⑫

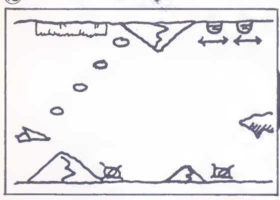


⑬ 左上から来るダッカーに注意。また右上、右下のハッチから出て来るザコにも注意して欲しい。

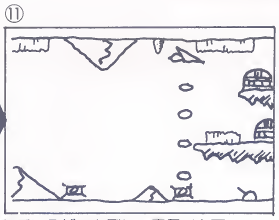


⑭ オプションを丸めて自機だけ上に持って行き、前の火山を撃っている。

⑩

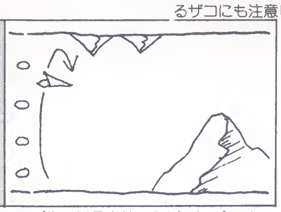


⑪



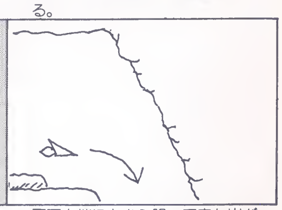
⑩⑪ とにかく上の岩の影に隠れているザコを倒し、素早く上下にフォーメーションを張る。

ジャンパー対策⑮



⑮ パワーUPを持ったジャンパーは、左上から2匹、左下から1匹来ます。

!⑯



⑯ 画面左端に上から降って来た岩が、半分程消えたらクラッシュを使って下さい。

3面

右上、右下、右下、中央、上下のザコ編隊、右上、右下の順にパワーUPカプセルを持った敵が出て来ます。

入口付近は、オプションを上下に張って敵を倒します。

右上に岩山が見えたら図⑩の様にフォーメーションを張ります。(岩山の陰のザコを撃つため。)

その後すぐに右下に行き、図⑪の様にフォーメーションを張ります。

言い忘れていましたが、タイプセレクトで選んだ場合は、パワーUPゲージ「!」にしておいて下さい。(バリアも付けてね)

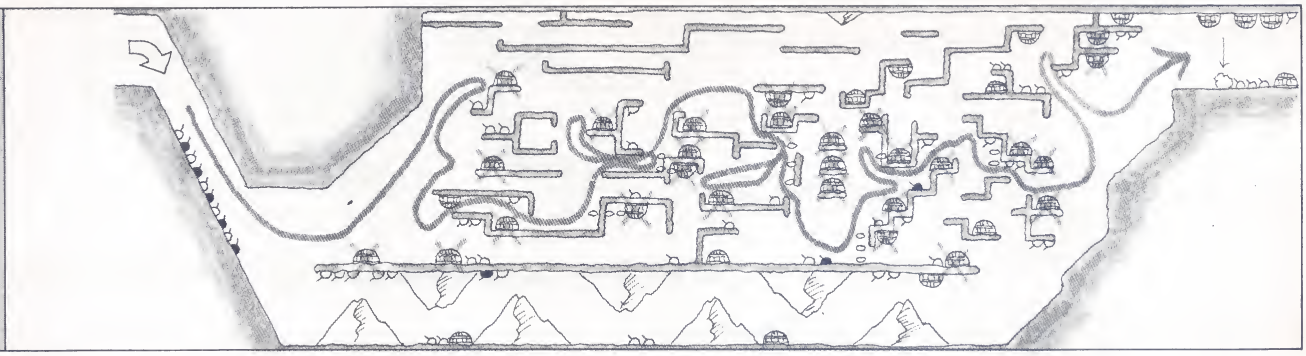
また、かせぎたい人は図⑫の様にザコをためて、一気にクラッシュを使って下さい。

岩に陰(かく)れたハッチを全て壊したら、画面後方で図⑬の様にフォーメーションを張り、前後から来るダッカーとジャンパー及び上のハッチを壊します。なお、下のハッチから出て来るザコは、図⑭の様にオプションをまとめて一気に抜けます。(実はザコ1機100点、ハッチ300点、あなたはどちらを選びます?)

そこを抜けるといきなり逆火山地帯になります。

1つ目の火山の2回目の噴火が吹きやんだら、一気に前に抜けて下さい。ちょうどその時2つ目の火山も吹きやん

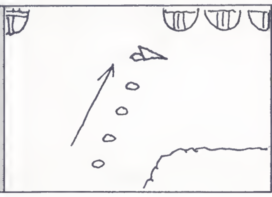
3面マップ(後半)



A-1

最終画面

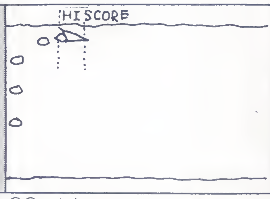
スクロールテクニック⑰



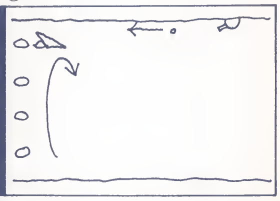
⑰

前後対策フォーメーション⑱~⑲

⑱

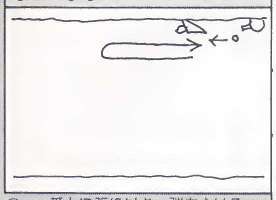


⑲



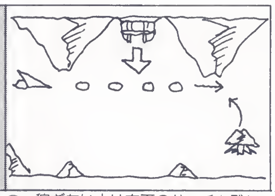
⑱⑲　本当はオプションを縦に4つ並べた方のフォーメーションの方が良い。後ろから来るジャンパーに注意。

復活パターン

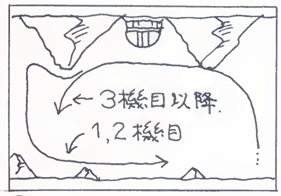


⑳　一番上に張り付き、弾をよける。0速でも可能。

山消しパターン㉑・㉒

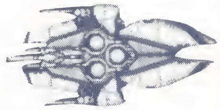


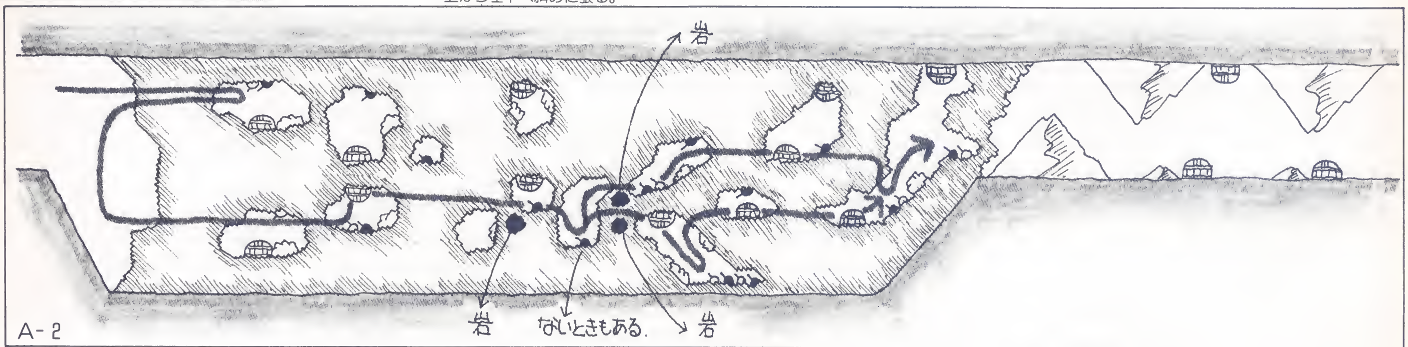
㉑　稼ぎたい人は右下のハッチも残して下さい。この時オプションを左上から左下へ斜めに張る。



㉒

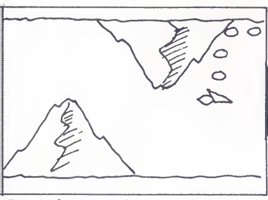
3面ボス攻略



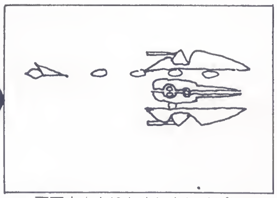


A-2

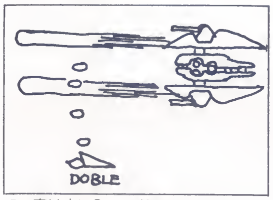
速攻パターン㉓~㉕



㉓　オプションを上にめり込ませ上のハッチも壊す。

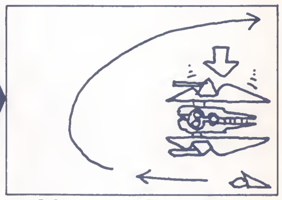


㉔　画面中央よりも少し上にオプションを張り、後ろのコアにオプションをめり込ませて先に壊す。

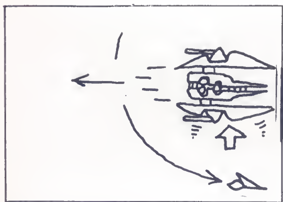


㉕　実は中に入って撃った方が楽というウワサが…。でもレーザーをよけるのがきらいならばこの様に。

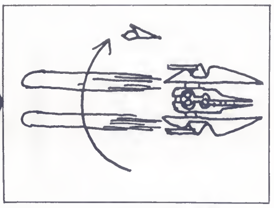
逃げパターン㉖~㉛



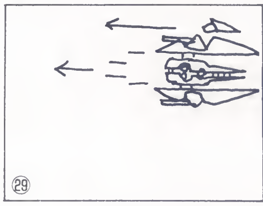
㉖　㉖㉗　とにかく最初、5回撃ったら上に行くというのさえ覚えていれば、あとはアドリブでもOK。



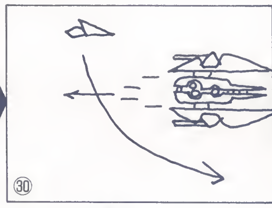
㉗



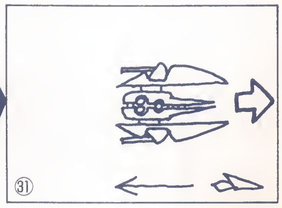
㉘　この時ボスが画面右側に移動していたらOK。していなかったら後に書く図を参考にして下さい。



㉙



㉚



㉛

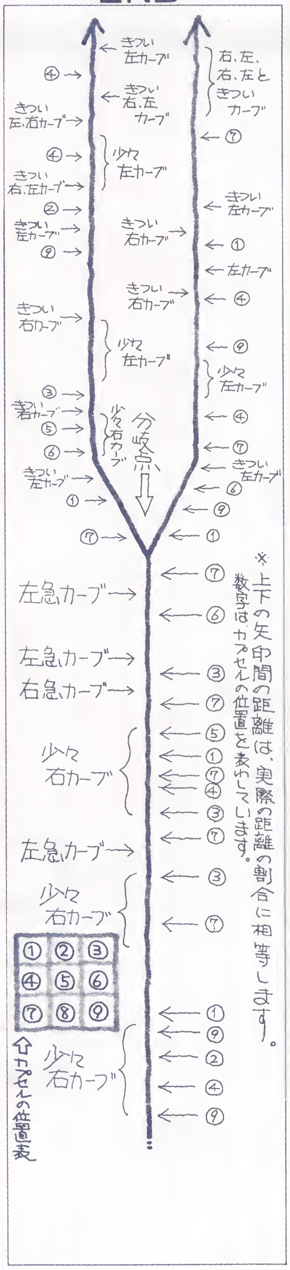
㉙~㉛　すぐに左上に行き、レーザーの合間をぬって右下に行きます（その後しばらく待つ）。ボスが画面右端に行ったら左下に移動します。

4面

ここの面はカプセルの出現場所等、全てマップに記しておきました。
3面から復活で来た場合でも、この面でうまくカプセルを取れれば5面スタート時にオプション3つとレーザーを付ける事が出来、何事も無く5面をプレイする事が出来ます。

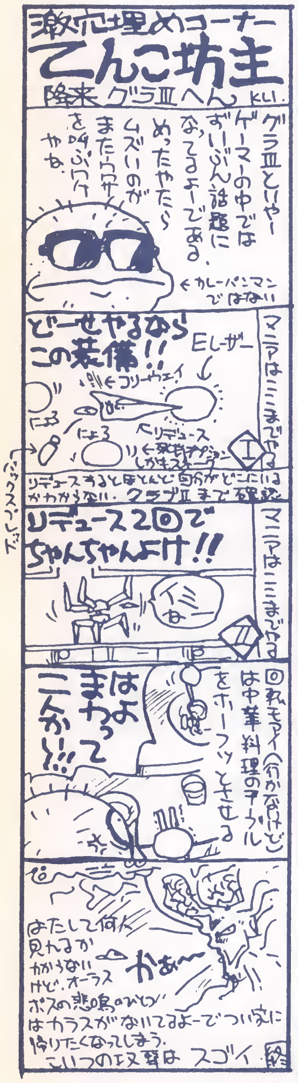
①左上	②上	③右上
④左	⑤中央	⑥右
⑦左下	⑧下	⑨右下

END



START

4面マップ



でいます。（しかし、ちびちびと岩を吹いているので当たらない様に）
ここでかせぎたい場合は、火山の見える前からあらかじめ右下にオプションを延ばしておいて下さい。
右下にかなり大きな岩山が見えたら、図⑮の様に画面左でフォーメーションを張って下さい。ジャンパーが来ます。
なお、前にクラッシュを使ってしまっている場合は、後ろから来るジャンパーが持っているパワーUPカプセルを集めて、3つ以上ためておいて下さい。
上から落ちて来る岩は、近づくと反応して落ちて来る事を覚えておいて下さい。
「あれっ、落ちて来ないなあ」と言いながら画面後ろでつぶされない様に…。
細い山のすき間を通った辺りでパワーゲージを「！」に調節して下さい。先程、3つ以上ためておいてもらったのは、このためです。
そして図⑯の辺りになったらクラッシュを使って下さい。
使わないで行くと、たまにジャンパーがその先の細い通路を飛び回っている事が有ります。
その後は全体図Ⓐを用意しました。一応かせぎルートも書いておきます。
最後の画面上に上がる時は、右からスクロールして来る岩が画面3分の一位近付いて来たら、ゆっくりと上に上がります。そうしないと左上に残してあるハッチが見えてしまい、ザコを出して来るからです。（図⑰）
右上の3つのハッチ、右下のハッチを壊したら図⑱〜⑲の様にフォーメーションを張ります（左側から沢山来るジャンパーを倒すため。うまくいけば全く動かなくても良い）
もし、クラッシュがあれば使っても良いでしょう。
その後、岩を撃って道を作って行く所は、とにかく撃ちまくって広いスペースを確保して下さい。あと、ハッチはザコを出す前に壊すか、スクロールアウトさせてしまいましょう。
そこを抜けると、何かグラディウスーにあったような場所に出ます。そうしたら、急いで画面右下に行き中央と右下のハッチ及び砲台を壊し、図㉑の様にフォーメーションを張ります。
この時、右下から唐傘岩石竹とんぼ（通称岩竹）（ウソだよ、本当はゴドレイって言うんだからね）が飛んで来ますが、1機目と2機目は残りの岩竹と飛び方が違っています。
よって、この2機だけは自分に体当たりして来る前に倒して下さい。
その後、岩竹が出て来ている間は、ミサイルを撃たずにショットだけ撃っていて下さい。
こうすると、キャラクターオーバーを起こさないのでかなり稼げます。
スクロールを始めたらそのまま下に下がり、少しずつ前に出て行きます。

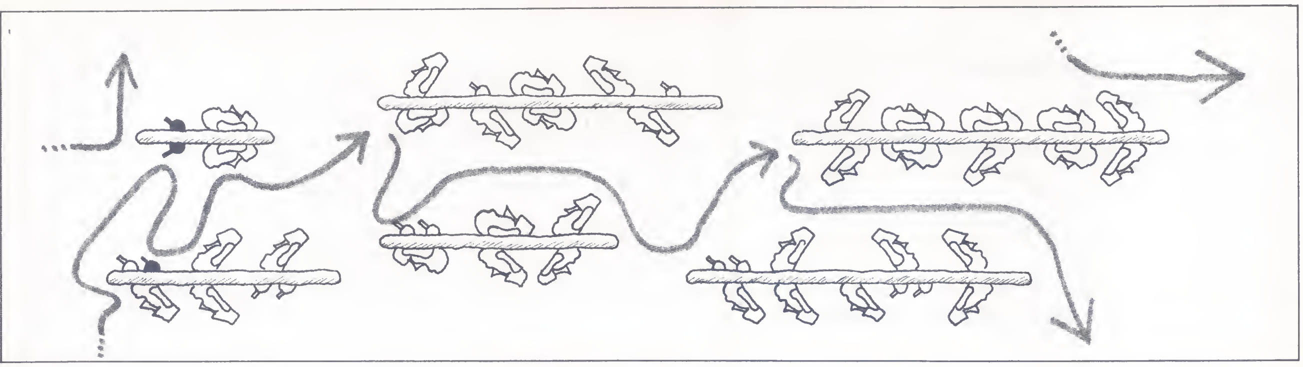
ボス

まず自機を中央に置き、ボスがレーザーを撃ってコアをさらけ出したと同時に下に下がります。
オプションは画面中央にあると思うので、バリバリと弾を撃ち前方2つのコアを壊して下さい。
ちなみに画面下にいると、ボスの太いレーザーから3回撃たれるまで大丈夫です。
自機はダブルの表示の辺りに置いて下さい。
ちなみに3回目の太いレーザーを撃たれると自分のバリアは全て削られます。（その位微妙だという事です）
この時、前方2つのコアが壊れていたらボスの正面に行き細いレーザーのすき間をぬって最後のコアを壊します。
ここで注意して欲しいのは、ミサイルとショットを思いっきり撃つという事。そうしないとキャラクターオーバーしないので、レーザーのスピードがものすごく早くなってしまいます。
あとB装備の場合は、スプレッドでレーザーが見にくくなる場合があるので、オプションを下にかためてミサイルがボスに当たらない様にして下さい。
もし、前の2つのコアが壊れていなかったら、ジクザクレーザーの中に入るしかありません。そして、ジグザグレーザーが画面左側に消えるころにコアを壊します。（超重要）
そして……

復活パターン

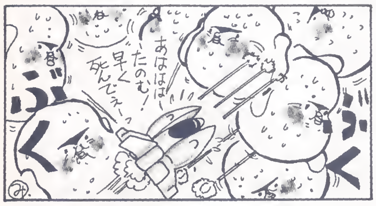
ボスに行くまでは図Ⓐを参考にして下さい。
○ボスのよけ方（図㉖〜㉛も参考に）
○まずボスが実体化したら右下の端に行きます。
そしてボスがレーザーを5回撃ったら左下に行き、6回目と7回目のレーザーの合い間をぬって右上に移動します。
ボスがレーザーを2回撃ったら、またすぐに右下に移動します。
ボスが下に下がって来てレーザーを2回撃ったらすぐに右上に移動します。
ボスが上（といってもあまり上には来ず、中央でウロウロしている）でレーザーを3回撃ったら右下に移動する。
ボスがレーザーを4、5回撃ったら右上に移動する（この時点で成功しているかどうか分かる）
ボスが画面左上に行って、後ろにレーザーを撃って来ると同時に右下に移動する。
（この時、ボスが中央で止まってしまったら、よけが早すぎた証拠です。今度やる時からはレーザー1本分遅らせてよけるようにして下さい）
ボスがレーザーを7回撃ったら（画面右端に移動したら）左下に行って下さい。
ボスは最後のあがきをして自爆します。
ここの復活は、とにかく体で慣れるのが一番でしょう。

5面マップ(中盤)

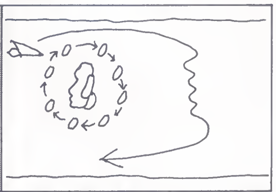


D-2

5面マップ



ドガス対策㊳



㊳ 撃って撃って撃ちまくれ! キャラクターオーバーをおこさないとチビモアイのイオンリングがものすごく速いぞ。

モアイ対策㉜〜㉞

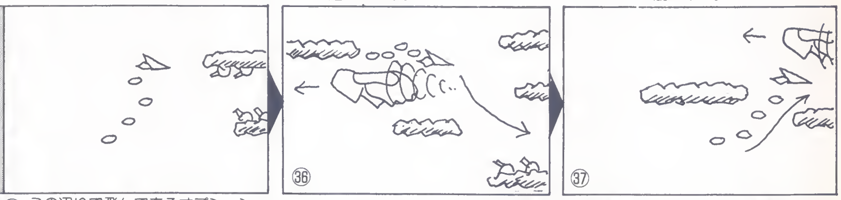


㉜ オプションをずーっと横にのばして、速くモアイを壊します。

㉝ そのまま下に自機を移動させ、真上のモアイの口にオプションをめり込ませます。

㉞ 自機を上に上げて下に下げれば作れます。多少動いてもフォーメーションが崩れない。

前半の安全ルート㉟〜㊲



㉟ この辺りで飛んで来るオプションハンターに注意してね。

㊱㊲ この辺りは早めに抜けないと、親モアイに潰されてしまうので注意。

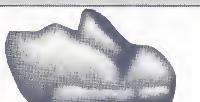
5面ボス攻略

ボスの安全パターン㊴〜㊶



㊴ ㊵ ㊶

㊴〜㊶ まず①のモアイを速攻で倒し、次に2のモアイを速攻で倒す。その後、時計回りに回りながら③のモアイの口の前にオプションをうまく持って行き、ミサイルを思いっ切り流し込む。同じ様に④のモアイも倒す。後は⑤と⑥のモアイが出すチビモアイを時計回りに回りながら倒す。



5面

前衛がかなりパワーUPカプセルを出すので、3面から復活して来た人もここでフルパワーUP出来るでしょう。

初めて来た人は、いきなりモアイが回転して来るので笑ってしまうでしょうが、笑いは禁物です。笑いは周りのギャラリーにまかせましょう。

あと今回は地面に立っているモアイがかなり硬くなっているのでオプションをうまく調教して、モアイの口にめり込ませるテクが大変重要になって来ます。

そのフォーメーションとしては、大体この3つをうまく使い分けて下さい。

まず、図D-1の様な所から入り、上のパワーUPを取ったら下に張り付き前にいるモアイと上のモアイを倒します。

そうしたら少し下に行き、回転モアイの中央部を通って前に出ます。この時右下に砲台があるので注意。

その後は、図㊲の様に画面前方で岩の陰に入ります。

それ以降は別にどこを通っても構いません。フォーメーションをうまく使って切り抜けて下さい。

少し進むとモアイが横に回って来る所があります。このモアイは4つの顔全て壊さないと倒せません。

前半は顔を壊さなくても抜けられますが、後半はそのモアイで前が塞がっているので、1ヵ所を集中して撃ち、抜け道を確保して下さい。

そこを抜けると中ボスのテレフォンモアイが出て来ます。(だって耳が受話器みたいなんだもの)

このボスは普通に撃てば倒せますが、ある一定間隔をおいて左下につっ込んで来るので、その時だけは図㊳の様に回ってよけるか、左上でうまくフォーメーションを張って下さい。

ボス

最初、図㊴の様にオプションを張って左下のモアイを倒します。

その後は右上に自機を置き、(①のモアイの口が撃てる辺り)モアイが子モアイを吐いたら、早めに時計回りに周ります。そうすると「あれっ」と言える位簡単に倒せると思います。

B装備の場合①〜⑤まで壊せます。それ以外の場合は①〜④までで壊すのをやめましょう。かせぐのなら⑤と⑥を残すのが良いでしょう。

この原稿を書いている間に、魔女の宅急便を4回も見てしまった。私も人の心をくすぐる何かを作ってみたい。

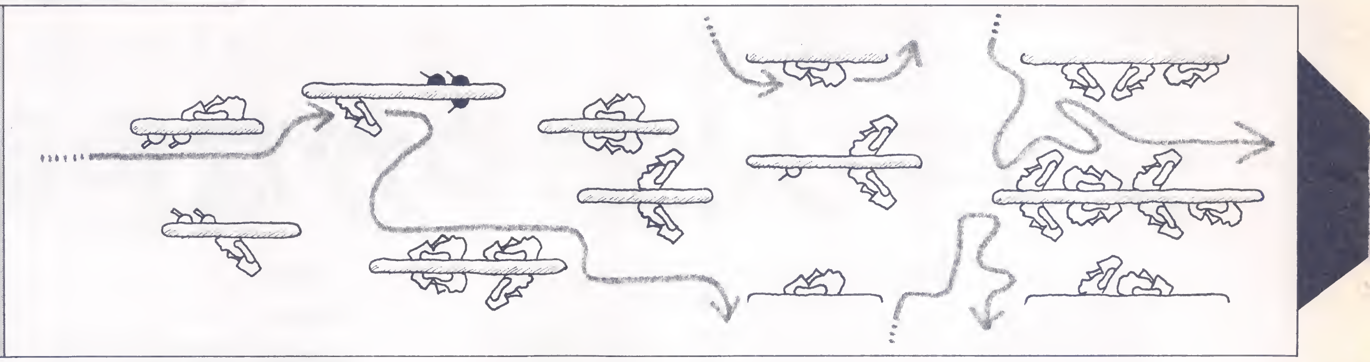
このゲーム、とにかくムズいけど頑張って先の面に進んで下さい。後半の面は展開がものすごいですよ。

あと、お店の経営者の方へ、このゲームは音楽がものすごく良いので、ぜひヘッドホン端子を付けて下さい。

ちなみに私は音が聞こえないとやる気が起こりません。

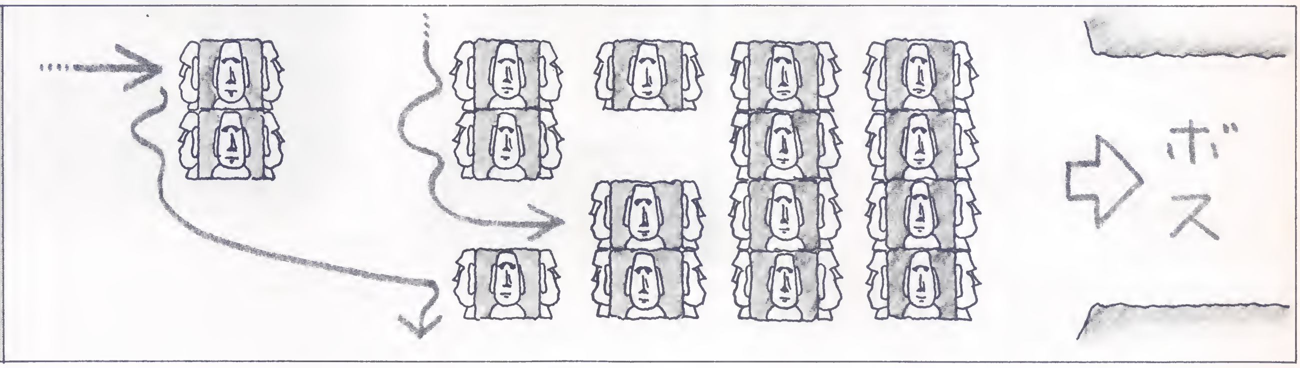
〈GO TO NEXT STAGE GOOD LUCK〉

5面マップ（前半）



D-1

5面マップ（後半）



D-3

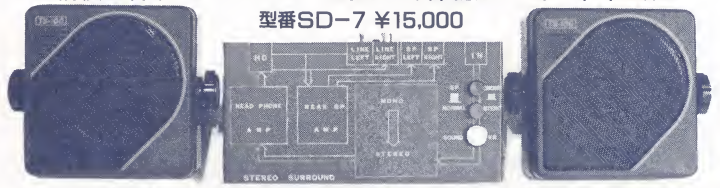
ビデオゲーム
コントロールボックスの決定版

新開発ICモジュールで
クッキリと鮮やかな色彩

超ド級！立体空間ウルトラサラウンド!!

前後左右4つのスピーカーであなたの部屋はコンサートホール

型番SD-7 ¥15,000



●リアーアンプ内蔵。スピーカー2個付。●音量VR、ステレオヘッドホン端子付。●お手持ちのステレオやAVテレビに接続すると4WAYのサラウンドになります。●SAM規格のソケットに差すだけでOK。●特注品でタイトー式用もあります。



超小型（120×190×100㎜）

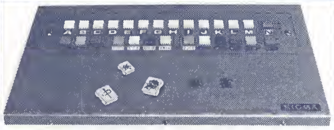
型番ARV-7 ¥20,000
（テレビ接続用コード＆S-9接続用コード付）

●別売RGB21でRGB用TVもOK。

（注意）ARV-7だけでは使用できません。別にS-9TURBO、ゲーム基板、ゲーム基板とARV-7をつなぐハーネス（ARV-7のソケットの配線はSAM規格）が必要です。

質問、相談、要望、トラブル等
なんでもお気軽に電話下さい。

●シグマ用ハーネスを作ってくれる会社名●
ハッピー商会 0798(71)2910/宇宙堂 052(916)1407
㈱玉屋 03(323)5524/パワードサービス 092(572)4110
ゲームプラザ・ファンタジー 0284(62)6926



大型マージャン用パネル

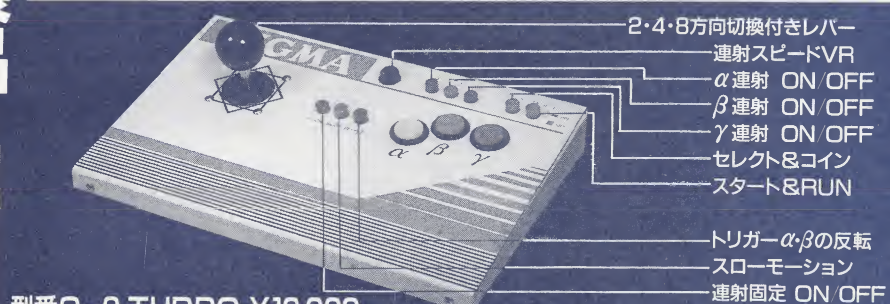
ARV-7に差し込むだけでOK（接続コード付）

型番MST-7 ¥9,800（350×200㎜）

新製品

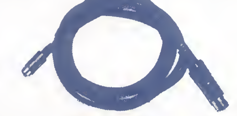
スーパーPRO-STICK!! S-9 TURBO

ビデオゲーム・メガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・Fコン対応



型番S-9 TURBO ¥10,000
（注）本体だけでは使用できません。別売コードが必要です。

S-9用 別売コード



＊メガドライブ用コード（型番コードMD）・¥3,000
＊PCエンジン用コード（型番コードPC）・¥2,000
＊マスターシステム
　&マークⅢ用コード（型番コードMM）…¥2,000
＊パソコン用コード（型番コードPP）……¥1,500
＊Fコン用コード（型番コードFF）………¥2,000

S-9TURBOの特徴

＊α,β,γの連射ON/OFF＆トリガーSWを押さなくても連射する連射固定SW付。
＊連射スピードを連続的に変える事ができます。
＊金属ケースならではの重量感と安定感があります。
＊別売りのコードを差し換えるだけでメガドライブ・PCエンジン・マークⅢ・パソコン・ビデオゲームと殆どのコンピューターに使用できます。
＊全て業務用のパーツを使用していますので、操作性・耐久性ともバツグンです。

NEW
メガドライブ用 ¥4,000
RGB21ピンコード
ARV-7にも使用できます。

★ARV-7の特徴

・ARV-7をテレビのオーディオとビデオ端子に接続するだけですから簡単です。
・当社新開発回路によりビデオ出力とはおもえない鮮やかでクリアな色がでます。
・色調整はカラーVRだけで簡単にあいます（こだわる方にR、G、Bの調整が有ります）。
・テレビのスピーカーから音が出ますので音の大きさをテレビのVRで簡単に変えられます。
・ウォークマンのヘッドホーン（付属ではありません。ユーザーで準備）が使える出力があります。
・RGBコード（別売¥3500）を使用すれば、RGBテレビにも接続できます。
・別売りのS-9TURBOと接続しますので連射は勿論、連射固定も出来ます。

お申込方法

＊商品のご注文は住所、氏名、電話番号、ご希望の商品名。型番をはっきり書いてハガキでお申込ください。
＊送料は全国一律600円。
＊お急ぎの方は電話でお申込ください。
＊代金は商品と引き換えにお支払いください。
＊お電話のない方は商品金額を現金書留でお送りください。
＊商品到着後1週間以内なら返品自由、なおその場合配送料はお客様負担。
＊アフターサービスは完全ですから安心してご使用できます（3ヶ月間保証書付）。

〒673-05
兵庫県三木市志染町広野5丁目293
シグマ電子
TEL.07948(4)0476

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1−15−15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢　(　　)才 性別　(男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　)	
希望する賞品の番号	

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1−15−15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢　(　　)才 性別　(男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　)	
①小学 (　　) 年 ②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年 ④大学 (　　) 年 ⑤社会人 ⑥その他 (　　　)	

これだけは言いたいことがある!!

（あなたの意見・文句をどーんとぶつけて下さい）

キリトリ線

◆GAMEST 3月号プレゼント◆

◆103ページのゲーメスト３月号プレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずにご記入して下さい。

Ⓐ：ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？
①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ：１番おもしろかったコーナー名

Ⓒ：おもしろくなかったところは？

Ⓓ：今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

Ⓔ：あなたが今、１番燃えているゲーム名は？

Ⓕ：あなたのご意見をご自由に



鮫! 鮫! 鮫!

前編(1〜5面)

シリーズ最強の難易度(1Pバージョン)。とりあえず5面まで攻略だ。

このゲームをやって白髪が1本できた
やまかわ悠理



始める前に基礎知識1

1Pバージョン 2Pバージョン

鮫/鮫/鮫/には2つのバージョンがあって、1つめが究極タイガーやTATSUJINみたいに画面の左右に行くと少し横スクロールして敵を見せたり隠したりできるもの(1Pバージョン)で、2つめが2P同時プレイが可能で大旋風のように画面の左右に行っても横スクロールしないもの(2Pバージョン)とがあります。

細かい点を上げるときりがないのですが、はっきり言って2Pバージョンの方が簡単です。1Pバージョンの1周目の難易度が2Pバージョンの3周目といわれているぐらいですからねえ。

しかし、2Pバージョンは国内での出まわり方が少ないので、見かけたら超ラッキー/違いを比べてみて下さい。

武器は何色!?

このゲームでは武器が3種類あるわけですが、一番使えるのは青のワイド。次いで赤のファイヤー、緑のビームとなります。

青はちょっと連射が速ければ一番使えるでしょう。赤は連射が遅い人が使うべきなのでしょうが、敵の弾が見づらくなる上に、ボスキャラとの対決では長期戦になりがちでつらくなってしまいます。緑は、はっきりいって取らない方がマシ。取ってしまったら、他の武器に変えましょう。(最弱でも最強でも使えないのにはマイッタ。)

攻略では、特に指定がない限り青のワイドで書いていきます。

始める前に基礎知識2

オタケビのアイテム

画面上から画面下へ飛んでいくオタケビ（中型爆撃機）は倒すとアイテムを出すのですが、ほとんどが武器セレクトになってしまいます。この武器セレクトの色には法則があって、武器が水色なら緑のアイテム、緑なら赤のアイテム、赤なら水色のアイテムが出るようになってます。

まあ、全体を通してみればオタケビの出番は少ないのですが、このことを知っていれば3面と5面が楽になると思いますよ。

スピードとボンバー

このゲームではアイテムの動き方が大きく分けて3種類あり、その中でも一番取りにくいのがスピードとボンバーのアイテムです。特にスピードの1個目は自機が遅いので深追いして死ぬケースもあります。

この動きにも何種類かありますが、画面の真ん中に最低1回は来るので、その時を狙って取るべきでしょう。

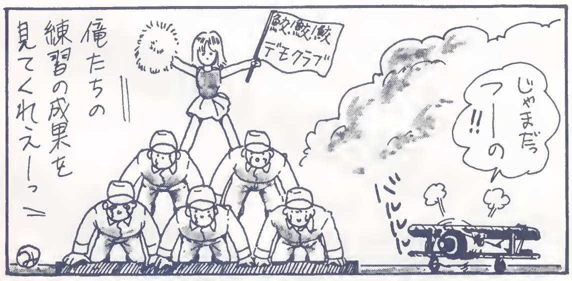
もし取れない場合は、あきらめてしまうかボンバーを使って取るしかないでしょう。（特に復活時のスピード）

戦車の弾封じ

東亜プランのシューティングをやっている人ならご存じでしょう。自機と戦車を重ねると弾を出さなくなるというアレです。

今回はいまいち使う機会が少ないのですが、切り返しの時にこれを知っていると思い切ってできます。

当然のことながら、大型の敵には通用しません。





攻略開始!!

鮫！鮫！鮫！ STAGE1

2回目の飛行船でスピードのアイテムが出ますが、これは取り逃さないようにして下さい。取る前から画面の真ん中にいると取りやすくなります。そのあと戦車が右側で生きている場合があるので注意して下さい。

3方向砲台は、自機の縦座標が砲台に近づくと弾を撃ってくるので、とりあえず座標を合わせなければ安全です。倒す時は、座標を合わせてから弾を撃つまで時間があるので、その間に接近して倒しましょう。ただし、戦車が左右から出てくるので注意。手前の2つまでの砲台は、後ろの方で撃ってもいいでしょう。

しばらく先に進むと家に砲台がついている場所がありますが、1Pバージョンにとっては試練の場となります。この場所は、左側を走っている戦車が画面を横スクロールさせてやっと見えるぐらいなので、この戦車の倒し方がポイントになります。自機がワイドなら正面のショットで左側の戦車を倒し、それと同時に右斜め上のショットで右側の戦車を倒すようにします。家の砲台には注意して下さい。

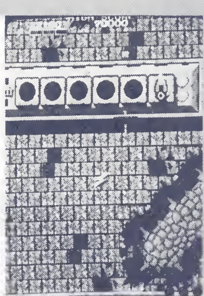
ビームやファイヤーの場合（まちがえて取ってしまった場合）は左側の戦車の弾を切り返しながら倒します。ワイドの場合でやってはいけないのは、ワイドの左斜め上のショットで左側の戦車を倒そうとすることです。ショットが当たらない上に、戦車に接近されてしまうので危険性大。

この面の後半で出現する火炎放射機は、ワイドの最弱だと倒しにくいので必要に応じて斜め弾も当てて倒しましょう。ただし、火には注意しましょう（切り返しにくい）。

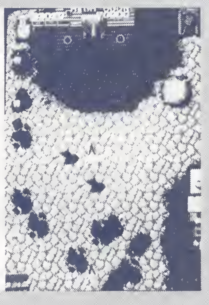
ボスは火を3方向に出し一定の時間で弾をばらまいてきます（2Pバージョンでは自機を狙って弾を撃つ）。ワイドの場合は、ばらまき弾を出さない時に、写真のように接近して連射しましょう。ばらまき弾を撃つタイミングは本体の上に回転しているものがあり、その回転が高速になると弾を出してきます。弾を撃たれたら下まで下がってよく見てよけましょう。ボスの1個目で左側から戦車が2台出現し、そのあと画面の左右に砲台があるので、そこからの弾に注意して下さい。

ボスの2個目から飛行機が出現するので、撃ちもらした時の弾に注意して下さい。危ない時はボンバーを素直に使いましょう。

ビームやファイヤーの時はひたすら下の方でよけまくりましょう。



こんな感じで撃つ。重なってもよい。



これぐらい撃ったら右へ行ってもよい。

ポイント



絶妙な位置！ 砲台の回転が速くなったら下がる

STAGE2

最初の小屋から出現する戦車には注意しましょう。特に3回目に出現する時（左端は2回目）は、出現直後に弾を撃ってくるので動きながら倒した方が安全です。

そのあと、ボーナスが4個ある地点の左側からは戦車が2台出現します。その後も画面の左右からしつこく出現してきますので覚えましょう。画面の下で左右に切り返しながらやるのが比較的安全です。

次の中型機はちょっとくせ者。本体が固い上に戦車と飛行機が攻撃してくるのでつらい場所になっています。

基本的には、中型機を撃つ時は画面の前に出て、火の外側でワイドのショットを当てます。自信があれば、火と火の間に入って一気に倒してもいいです。この時に、戦車や飛行機の攻撃

思わず教えちゃお！
攻略のカギ

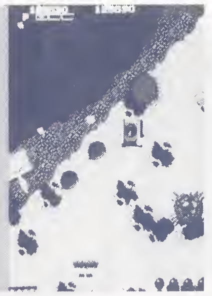
を受けるので処理しなくてはいけません。最初の戦車は、左側から来るので自機を左側に移動させますが、右側から飛行機が出現するので、再び右側に行かなくてはいけません。そうするためには、中型機の火をくぐらなければなりません。タイミングを見て抜けましょう。

飛行機を倒せないと、画面の下を飛びまわるので飛行機だけは絶対に倒しましょう。飛行機は右・左・右・左・右の順に出現します。戦車は土の部分に出現しますが、最初は左側で、次も左側に大量に出現しますが、最後に右側から1台出現するので注意しましょう。

ビームとファイヤーの場合は、最低でも飛行機だけは倒しましょう。倒す時も右側に出現するならば、自機も右端にという具合にした方がいいでしょう。ただし、中型機の火に追いこまれないように注意しましょう。



動きながら撃つ。

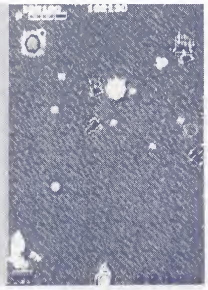


まだまだ戦車は出てくる。



飛行機の方を最優先。

海に出るとボートが左右から出現します。出現と同時に弾を出してくるので、それだけに注意すれば海の前半は大丈夫でしょう。



左のボートを撃ちに行ったところ。

海の中盤では、ボートが画面の上から左右に広がって出現します。左側のボートは倒しにくいので注意しましょう。また、ワイドの最弱の場合は飛行機を撃ちもらすことがあるので注意しましょう。ファイヤーの場合も飛行機は当てにくいのですが、切り返すようにすれば安全です。

海の後半では画面下からボートが出現します。ここで倒す順番は、真ん中・右側2つ・左・中の順です。 左を撃ちに行く時、スピードが遅い場合は切り返しが間にあわない時があるので、この場合は左に行くのを遅らせてみるのもいいでしょう。

海を越えると小屋がたくさんあり、戦車が出たり入ったりしています。ここも案外つらい場所になっています。常に左右に動きながら撃っているのが比較的安全ですが、右側の小屋から出てくる戦車の弾には注意が必要です。

ボスは、 自機を狙って撃ってくる5方向の弾と、単発で狙ってくる砲門が3カ所と、1カ所を狙ってくる砲台が1カ所あります。 弱点は縦長の部分です。



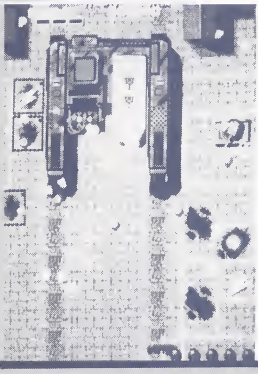
この戦車の弾がきつい。

まず、出現したら手前の2つの砲門を壊します。そしてボスの砲台を倒すのですが、途中でボスの左右に砲台と戦車が現われるので倒しに行きます。5方向の弾を撃たせたら少し自機を動かし、戦車の弾を切り返して、撃ちに行って下さい。砲台や砲門を壊したら、本体を撃って倒して下さい。

ボスを倒す時、連射の遅い人や死んで装備が弱くなったりした場合は迷わずボンバーを使いましょう。装備が最弱の時は2発使ってもいいでしょう。(後でつらくなるけど)

また、このボスは、ワイドよりもビームやファイヤーの方が早く倒せます。

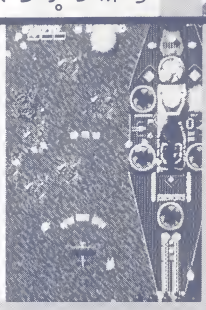
ポイント



左右の戦車には注意。

STAGE3

最初はボートと飛行機の攻撃です。装備が弱いと飛行機を撃ちもらしやすいので注意して下さい。ボートも左側に撃ちにくいのがいるので注意して下さい。



装備が上がっていれば問題なし。



オタケビは1UPをよく出す。ビームもそろそろ取った方がいい。

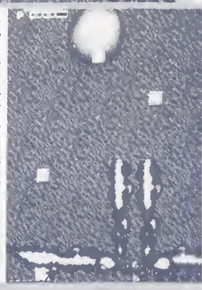
次に船が出てきます。装備が強い場合は特に問題ないのですが、前の面で死んでしまった場合には、船の砲台などがほとんど倒せない上に、その横を通っているボートも倒せません。このような場合は、ボンバーを船に落とすのが効果的。 ただし、この場合、船は越せてもオタケビで苦しむことになりますので1機を犠牲にすると考えて下さい。(オタケビまで来て死ぬと、かなり先に飛ばされる。)

オタケビ連続地帯は、4・5機と来ます。ワイドで来ている時は4機の出すアイテムでビームに変え、続く5機のアイテムでファイヤー・ワイドと変えます。

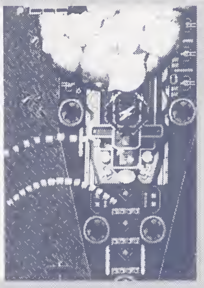
注意することは、ビームに変えまいと緑のセレクトをよけまくること。こんなことをやっているといずれは死にます。ここは無理せずにビームに変え、再びファイヤー・ワイドと変えるのが上手なやり方です。

また、アイテムの出し過ぎで船のアイテムが出なくなってしまうことに注意。アイテムは最高4個まで出現し、それ以後出るアイテムはキャラクターオーバーで出なくなってしまいます。ノーミスで来てる場合、この船のアイテムはボンバーのはずです。ただでさえ出ないボンバーを消してしまうのはもったいないので、船が出る時は画面にあるアイテムは3つにしておいて下さい。

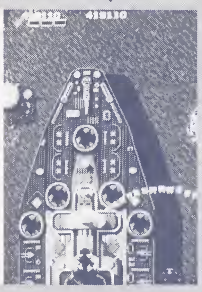
オタケビが4つ出たあとでボ



ファイヤーで下から来るボートも倒せる。



手がたくボンバー！



装備が弱い時はこのボートが撃てない。

ートが下から出現します。出たと同時に重なり倒して下さい。しかし、どうしてもオタケビを倒しに行って、ボートが少し上の方まで来てしまう場合があります。こういう時は、ボートの砲台を回すように上の方を通ってから倒して下さい。へたに切り返そうとすると、真横に撃たれる時があるので危険です。

海を越えて陸地に進み、再び海がチラリとあるのだけど、ここで左からボートが3つ出現します。この3つめのボートの出現が遅いので注意しましょう。また、その直後の陸で、左側から戦車が出てきます。この戦車も出てくるのが遅いので注意しましょう。

再び海になりますが、ここではボートが画面の左右からしつこく出現します。ノーミスで来ている場合は、出現直後撃たれるので注意しましょう。また、ボスの復活などで装備が弱い場合は飛行機にも注意しましょう。撃ちのがすと、トリッキーな動きと共に弾を出してきます。

ボスの戦艦は、ボスの弱点本体は5方向に同時に2回火を出します。各部についている砲台は今までの砲台より固くなっています。フル装備の場合は、手前の砲台を3つ壊したあとボンバーをボスの弱点まで飛ばして爆発させれば安全に倒せます。一応、無理してボンバーを使わなくともなんとか倒せます。復活の場合は手前の3つの砲台の弾をかわすのですが、自機のスピードが遅いので気合を入れてボンバーを使わずに倒すこと。砲台を抜けたらボンバーをボスの弱点に落とします。最弱の場合はボンバーを2つ使ってもいいでしょう。

ボスを倒したら、ボスの左右を通るように画面上からボートが現われます。それと同時に飛

行機の攻撃もあります。
フル装備のワイドなら、左右に動きながら撃っていれば何の問題もないのですが、復活の場合はボスよりもむしろこちらの方が難しいのです。左右に行ったり来たりするとつらいので、この場所は右側を隠して左側で勝負します。右側のボートを見せないで戦うのはつらいのですが、画面の真ん中で撃つよりは楽だと思います。

STAGE4

最初の飛行機は、弱い装備だと当然のごとくつらいのですが、フル装備でも油断はできません。少しでも飛行機を倒すのが遅れると、弾が矢のように飛んできます。また、この面あたりからアイテムを出す飛行船がライバルとなってきます。飛行船の出す弾にはくれぐれも注意！

少し先に進むと、中型の飛行機が飛んできます。9機倒したあと右側に固まって飛んできます。この時は自機をあらかじめ左側に位置させておきます。

そうせずに右側に位置させておくと10機目の中型の飛行機が倒せずに画面下あたりで出現し、弾を撃ってくるのでつらくなります。自機を左側に位置させておくことにより中型の飛行機がやや左寄りに出現して、すぐに倒せることになるのです。

中型の飛行機をすぎると、画面右から飛行機が並んで出現してきます。画面の真ん中にいると弾を撃たれるので、画面右下へ行き撃っていると安全です。次に左側からも飛行機が飛んでくるので左下に行きます。これを知らないと苦戦するので覚えておきましょう。

次はなつかしのグリーンランチャー。こいつは固いのですが、むしろ注意するのが同時に攻撃してくる飛行機。撃ちのがすと自機の下に1回下がって、再び弾を撃ちながら上へ逃げていく強敵です。先ほどの中型機の所でも出てくるので、復活などの時には要注意キャラです。自機が一番下にいる時は、1回画面の下に消えてから再び上に行くので、何でやられたかわからない時もあります。

○×のラインがある場所を過ぎると線路があり、これに沿って列車砲が登場します。特に1つ目は画面中央にいきなり現われるので注意が必要です。また、列車砲の出す弾はただ単に動いているだけでは死ぬことがあるので、弾をよく見てよけましょう。

少し先に進むと、グリーンランチャーと列車砲の攻撃があります。特にグリーンランチャーは、画面の左右両はじにいるので撃ちに行く時は注意して下さい。

再び○×の場所が来ますが、ここの左側から出現する戦車には注意して下さい。右側からも戦車が出るのですが、左側の戦車の方が近くて反応が遅れがちになるのです。

この直後列車砲が出現するのですが、これと同時に左下から飛行機が出現します。列車砲の弾に注意しつつ、飛行機の出現位置の少し上にいると飛行機が弾を出さないので、飛行機が通りすぎたら下にまわり、飛行機と列車砲を倒して下さい。左下に行くのが遅れて、弾を撃たれたあとで左下へ行っても間にあいますが、列車砲の弾には要注意。

やがて飛行船が出現する。と同時に、今度は右下から飛行機が出現するので同じようにやって下さい。この場所は覚えてないと必ず死にます。

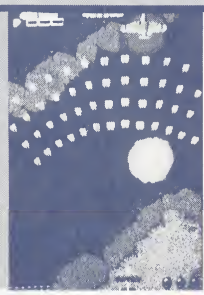
先に進むと列車砲が2台出るようになります。この場所では右側から戦車が出現するので、列車砲よりはむしろ戦車の方に注意しておいた方がいいでしょう。戦車は土の部分を通ってくるので目印はわかりやすいと思います。

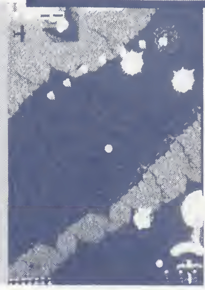
列車砲が終るころ地上に砲門が埋まっています。ここでも戦車が右側から出現するので注意すること。

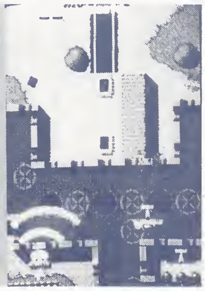
三たび○×の場所に来ますが、ここの砲台の弾は連射してくるので注意して下さい。特にボスの復活場所になるので、自機のスピードが遅い時はうまく切り返して下さい。

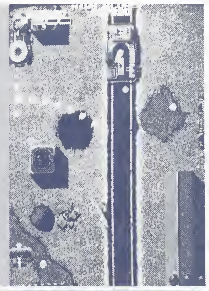
ボスは、火をばらまき砲門を2つ持っています。とりあえずボンバーを使い、砲門と手前の固い部分を壊します。1段階でもパワーアップしていれば、写真の場所がボスの火の死角となります。ただし、列車砲の弾が来るので、この時は上下に避けて下さい。ちなみに、この位置では左側にある砲門は撃ってきません。

パワーアップが無い場合はボスに1発ボンバーを使い、画面下の真ん中で砲門を壊しながら避けるしかない。


左側に寄せてやればこの通り。


右下で撃つ。


驚異のアッパーカット飛行機。このあと画面外に出て上に行く。


左上が撃ちにくいグリーンランチャー。


覚えてないと死ぬ。（1発撃たれている）


まずボンバーを使う。

ポイント


この位置でOK。フル装備なら列車砲が倒せる。

STAGE5

前半の陸地では戦車が出てきます。建物がある場合は必ず1台戦車が出てくるので、自機を動かしながら倒しましょう。また、画面右側からも戦車がしばしば出現するので、場所を覚えて動きながら撃って下さい。

海（川）が見えるころ、オタケビが出現します。このオタケビと同時に、左右から戦車が現われます。ここはけっこうきついので、ボンバーを使ってもいいでしょう。

2・3機目のオタケビは、左から上に出て回り込むのが安全。オタケビの正面を通る時は、切り返しに注意して下さい。

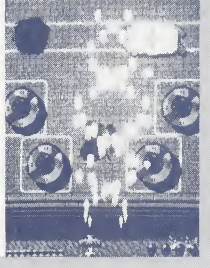
究極タイガーの8面に出てきたような港の場所では、例のごとく左側のボートが強敵。撃ちに行くのが難しい上に、陸地からはグリーンランチャーの攻撃がある。切り返しの連続になると思うので気合を入れてがんばって下さい。

港も終りに近づくころに、下からボートが4・2と出現します。ボートも全部倒したら、すぐに右へ行き、グリーンランチャーを倒す。ボートを倒すのにもたもたしていると、グリーンランチャーのえじきとなってしまいます。

陸地に行くと、2方向に弾を出す戦車が出現します。こいつは3発周期で撃ってくるので、切り返す時は3発撃ってからにして下さい。また、ワイドではつらいのでボンバーを使ってもいいでしょう（1発残すこと）。ここではビームとファイヤーなら楽に倒せます。また、この2方


動きながら撃つ。右側の戦車に注意。


フル装備なら撃ってもいいんだけどね。


ビームなら楽だが飛行機がつらくなる。

思わず教えちゃお！

攻略のカギ

向の弾の間には入れません。

ボスの手前では火炎放射機が出現しますが、飛行機の攻撃と同時に来るので復活の時はかなりつらくなります。復活の時は、自機を少しずつ動かして敵の弾を集め、火炎放射機の火がとぎれたときに切り返すやり方が有効です。

ボスは、正面に火を出し、左右の砲台からは全方向に5つ弾を出します。

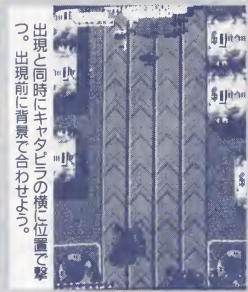
ここの攻略は、写真の連続写真がわかりやすいと思いますので、そちらを見て下さい。つまり、5つの弾は砲台が開いてから撃つまで少し間があるので、それを利用したことになるのです。

ボスを倒したあとも、右側には戦車が沢山いるので、気を抜かずにクリアして下さい。

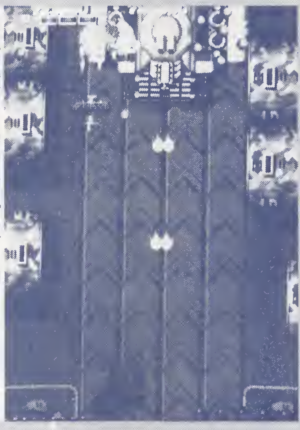
とりあえず5面を攻略してみましたが、どんなもんでしょう。

攻略法を読んでみても、いまいちうまく抜けられない人もいるでしょう。ノーミスで来ると弾の速さが究極タイガーの3周目並み（オーバーかな？）だし、残機もなかなか増えないので、復活の練習もできないのできついと思います。ここは、決してあせらずに回数を積んで努力して下さい。

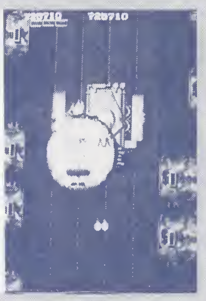
次回は5〜10面まで攻略予定ですが、このゲームを1コインで1周できれば、究極タイガーやTATSUJINがやたらと簡単に思えるでしょう。もしかしたら、1千万点も夢ではないかも知れません。ではまた来月!!（クリアできてないかもしれない…）



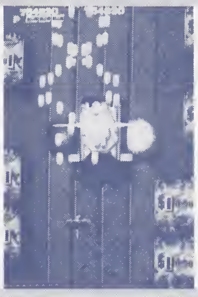
出現と同時にキャタピラの横に位置で撃つ。出現前に背景で合わせよう。



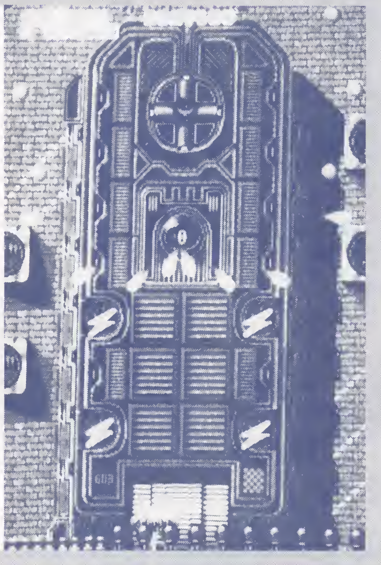
すかさず下がり弾をよける。これを3回くり返す。



4回砲台が開いたらボンバー！



連射が速いとこの時点で倒せる。遅くとも虫の息になっているはずだ。



君はこのボスを拝めるか!?

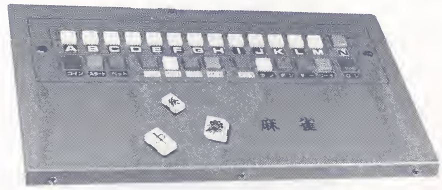
ポイント

〈次回続く〉

君の部屋は激燃え

連射機能が内蔵されたSVG−8に、RPS−8を接続するだけ、君の部屋はステレオ効果がド迫力のゲーセンだ!!

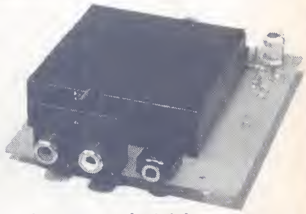




麻雀パネル ¥9,800



ジョイシステムPMF-8 メガドライブ用 ¥3,500



RPS-8(別売)¥8,000

標準タイプ SVG−8　¥34,800
RGB専用タイプ ¥29,800

- 当社独自の開発により画面がキメこまやかな色彩である。
- 新機種はさらに鮮明。
- カラー調整がかんたんにできる。
- レバーは4方向・8方向ワンタッチ切替機能付き。
- 連射のスピードが調整できる。
- 連射はすべてのボタン(6個)でできる。
- テレビのビデオ端子に接続するだけです。
- 配線はSAM規格。
- RGB21ピン対応。
- トリガーボタンは30ミリの大型タイプです。
- ヘッドホン端子付き。
- マージャンや特殊パネルにも対応できる。

―――絶賛発売中!!―――

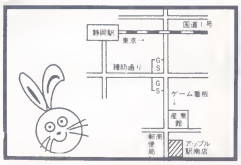
ジョイシステムPMF−8、SVG−8を使ってメガドライブ、PCエンジン、マークIII、Fコン、パソコンのジョイスティックとして使用できます。

■PCエンジン用
■メガドライブ用
■Fコン用
¥3,500

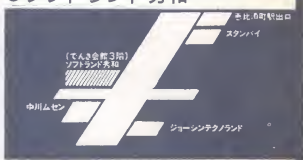
■パソコン用
■マークIII用
¥2,500

アルゴスの戦士	¥18,000	1942	¥10,000	火激	¥25,000
アテナ	¥7,000	獣王記	¥55,000	グラディウスII	¥58,000
サイコソルジャー	¥20,000	サイドアーム	¥15,000	少林寺への道	¥7,000
ギャプラス	¥13,000	ナイトギャルサマー	¥5,000	戦場の狼	¥8,000
スカイキッド	¥10,000	ASO	¥10,000	ダブルドラゴン	¥30,000
究極タイガー	¥40,000	奇々怪界	¥8,000	麻雀学園	¥15,000
大旋風	¥48,000	A-JAX	¥50,000	ナムコロムキット各種あります。	
アッポー	¥7,000	最後の忍道	¥58,000	その他在庫がたくさんあります。	
SRD	¥18,000	ゼビウス	¥8,000	不要の基板を高価で買取ります。	
スタジアムヒーロー	¥20,000	ライフフォース	¥36,000	お電話下さい。	

●アップル



●ソフトランド秀和



SVG−8は、ソフトランド秀和、アップルでもあつかってます。

資料希望の方は、62円切手3枚同封して下さい。どんどん送ってね。

■お申込方法

- ハガキに住所・氏名・電話番号・年齢・希望の商品名をハッキリ書いて送って下さい。
- お急ぎの方は電話でお申し込み下さい。
- 代金は商品と引き換えで、お支払下さい。
- 商品到着後、1週間以内なら返品自由。尚その場合は、配送料はお客様負担です。
- 3ヶ月間保証書付です。
- アフターサービスは完全ですので安心してください。

ハッピー商会

GM係

〒662兵庫県西宮市獅子ケ口(シシガグチ)町13-2
PHONE・FAX 0798(71)2910

紫ブロックを越えろ!!



クォース

QUARTH™

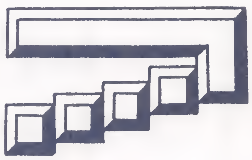
手首を鍛えろ! スナップをきかせ! 先の先を読んでブロックを撃滅せよ!!

水島屋T.J.

今回の記事は、攻略・というよりも、研究結果発表という形になっています。この"クォース"というゲームはブロックを消すパターンを覚えてレバー・ボタン操作をいかに速く、正確にできるかにかかっています。

撃ち方をマスターせよ

ここにいくつかの撃ち方を紹介します。コナミ開発スタッフが名付け親。なんともはや、おもしろい名前ですね。



図①

①明石撃ち

連射で横一列に弾を4個並べる撃ち方。うまく決まるとスカッとするのですが、失敗して2個積んでしまったりすると、これほどフォローが面倒なものはないですね!!（私もやり始めの頃はよく失敗して頭を爆発させたものです）

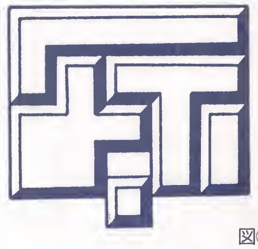
名称の由来……チームリーダーの出身地が明石なので。語源は、インベーダーの名古屋撃ちです。

②蓑囲い撃ち

わざと1個分残しておき、周りを埋めてから最後にその1個を埋める撃ち方。

例えば図の場合では、右に2個、左に2個、撃ち込む訳ですが、いつものように撃ち込むつもりで右に2個、左に…2個じゃなくて1個撃ち込み、すぐに他の部分の穴埋めをするのです。

名称の由来……回りを覆って形を整えていく様は蓑虫が蓑を作っていくのにどこか似ている?



図②

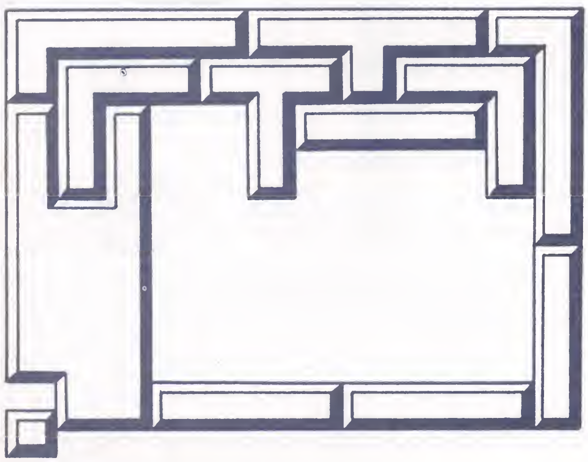
⑤ロンドンブリッヂ撃ち

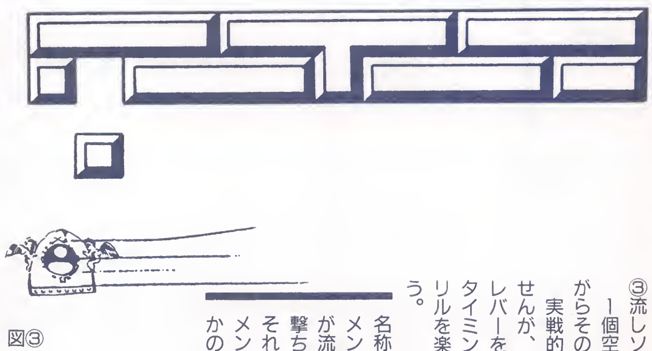
下の列と上の列をくっつけ、大きな四角形を作るやり方。高得点を狙えるが、やられる確率も高い、非常に危険で高度なテクニックを要する撃ち方。

実は、この撃ち方で私の身内2人が220×253の超巨大なブロックを建設した事があるのです。君も挑戦してみよう!!

名称の由来……上の列と下の列をくっつける姿は、それはイギリスのロンドン・ブリッヂを彷彿させる。

図⑤





図③

③流しソーメン撃ち

1個空いている所に動きながらその1個を埋める撃ち方。

実戦的ではないかもしれませんが、レベルの低いうちにレバーを入れっぱなしにして、タイミングよく撃ってみてスリルを楽しむのもよいでしょう。

名称の由来……流しソーメンの様に、プレイヤーが流れている様であり、撃ち込む瞬間の1発は、それはあたかも流しソーメンをはしでつかみとるかの様です。

図⑥

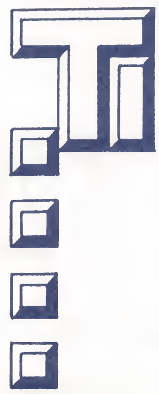


⑥WINK撃ち
2P対戦時に、相手側により多くのブロックを転送させる為、わざと積んでいく冷酷無比な撃ち方。しかし、なぜウ・イ・ン・クなんでしょうねぇ…!?ちなみに、この撃ち方を使われて画面がブロックで埋め尽されたにもかかわらず、2P対戦に勝利した人を私は知っているのであった…。

名称の由来……歌手WINKは歌っている最中はほとんど無表情であり、何を考えているのか理解しにくい部分がある。と同様に、対戦PLAY時の隣の相手も無表情でこっそりとブロックを積んでいる様子は、何か近いものがある。



図④



④安全日撃ち
縦に数発撃ち込むとブロックが消せる時、その数発以上撃ち込んでも、もう積んでしまう恐れは無くなるので、安全に連射できる撃ち方。

非常に役立つ撃ち方です。ぜひ覚えてもらって実践してもらうしかありません!!(でも紫ブロックあたりになると・ブ・ロ・ッ・ク・が・発・射・で・き・る・か・ど・う・か・の・見・切・り・が・ポ・イ・ン・ト・に・…)

名称の由来……安全な時は何発撃ち込んでも大丈夫なので……。

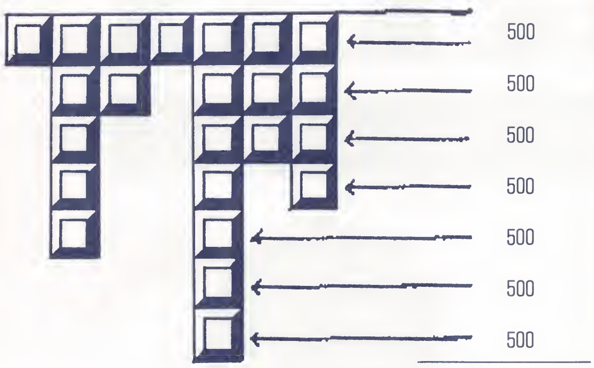
◆レポート①

得点システム

図⑦を見て下さい。これがシルバーブロックを消した時の得点システムで、横1列のブロックに対して500点ずつ得点が入ります。では具体的にはシルバーブロックが現われたら、どのように対処すればよいか? 答は簡単! 何もしないで、シルバーブロックを最下段まで引きつけて消せばよいのです。(恐かったら下から1段分、上のラインで消してもOK!)

ゴールドブロックについても同様で、最下段で消すのが最良の方法です。ちなみに、シルバーブロックは最初が25個、ブロックを消した時に出現し、以後、75個消すたびに出現します。また、ゴールドブロックは10エリア目に出現します。

図⑦



シルバーブロックを取った時!

◆レポート②

スコアのケタの上限は?

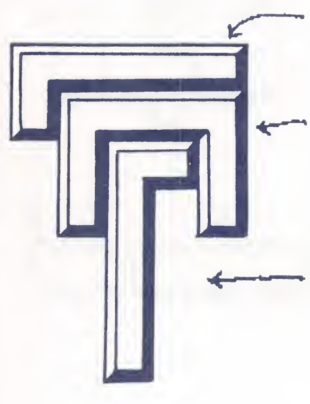
ズバリ、スコアは1億点マイナス1点。ブロック数は655355個まであります。つまり…カウンターストップは夢ですね。

◆レポート③

ブロック組み合わせパターンのシステム

これは図⑧を見ていただいて納得して下さい。1個1個のブロックは乱数で出現します。

図⑧



◆レポート④

レベル設定

実はこのゲーム、モードによってレベルが違うのです。

○1Pプレイと2P同時プレイ→同じ難度。

○2P対戦プレイ→難度が1段階低い(ブロックの転送のやりとりを対戦プレイのゲーム性とする為だからだそうです)。

○2P協力プレイ→ブロックの数、ゲームプレイフィールドの幅、ブロックの落下速度が違い、落下速度が通常よりも速くなっています。

◆レポート⑤

ブロック消滅時の渦巻の方向

ブロックが四角にされて消滅する時、その消滅する渦巻の方向は一定性があり、左下から時計回りに消滅していきます。これを覚えておくとより速く、ブロックを消す事ができるのです。

例として図⑨~図⑫までを挙げておきました。(図⑩以外はどれも極悪!!) 順を追って消し方を説明しましょう。

まず図⑨ですが、これはブロックが完全に消えるまで次のブロックを消しにかかる事ができません。

この場合は1個消したら他のブロックを消し、他のブロックが消えている間に戻ってきて、2段目のブロックを消し…というように、交互に消していくのがロスタイムの少ない消し方と言えます。

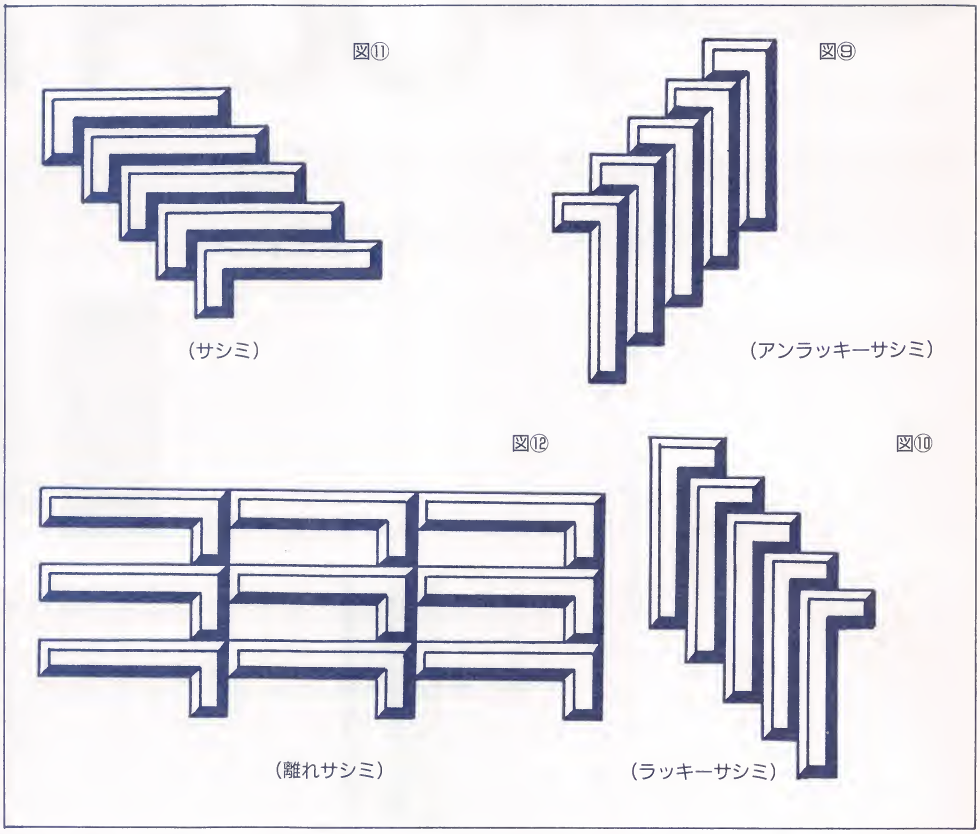
これと正反対の形を持つの

が図⑩ですが、今度はボタンを連射して連鎖的に消す事ができます。理由は前記した渦巻の方向で分かりますよね。慣れればほとんど画面が止まってしまいます。(難しくはありません)

そして、一番最悪なパターンが図⑪と図⑫です。特に⑫の場合はレバー・ボタン操作をフルに使わないと押されてしまいます。

具体的に消し方を説明すると、まず右でも左でもいいから明石撃ちをします。そして右側に戻ってから、消滅していくブロックの後を追うようにして、上段のサシミを食べていく訳です。まあ、基本的にコントロールミスをしない事が前提となる訳ですが…。図⑫ではそれを交互に行うので、レバー操作が大変になるのです。

いずれにせよ、これがでたらあきらめて地道にやるしかありません。



◆最終レポート

紫ブロック以降のプレイ方法

「まとめ消しをせずに、絶えずブロックを消し続ける」これが基本になります。コントロールミスのフォローは1回が限度だと思います。保険ブロックの使用もお忘れなく!!

それでは、第3のパズルゲームが私のハートを熱くさせてくれる日まで…See You Later!!

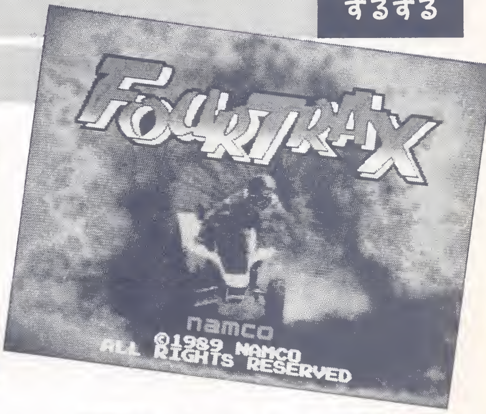
軽快4輪ATV!

FOURTRAX

フォートラックス

ナムコの体感通信ゲーム第3弾! アクセル全開、ダートなコースを君のテクニックで走り抜け!

ずるずる



タイトル画面。

通信だから面白い!!!

この「FOURTRAX」が発売されたのはもう2ヵ月も前なので実際に見たり、PLAYしてみたという人も多いのでは。面白いでしょ! 気分はもうカントリーをつっぱしるって感じ。この楽しい通信ゲームをまだ見ていない読者の方々へ、誌上で試乗会だ!

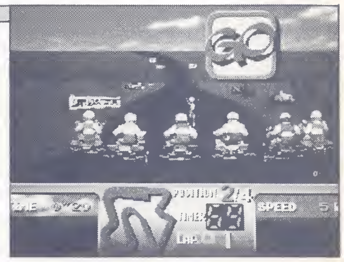
まず「FOURTRAX」の説明から。

最近、アメリカのオフロードファンの間で爆発的な人気で楽しまれている4輪ATVという(4輪でバイクの操作系で走る)ものが今回の乗り物。日本でも少しずつ人気ができているものだ。

そのATVにまたがり、ダートな凸凹道を、ジャンプをしながら、カーブを走りまくる。もちろん体感というくらいだから、その面でも楽しませてくれる。

感じとしては、前が固定されていて、後ろが左右に動くので、コーナーやコーナーの立ち上がりを暴れながら加速するということを体感させてくれるもの。乗る部分が大きいので、大きい身体の人でも十分楽しめる。

さて通信についてだが、この手のものって相手がいると面白いんだよね。ジャンプ中のラインどりの戦いとか、インのとりあい、後続車のブロック……。画面の中のライダーもまたアクションをするから面白い! あっと君はしないこと、しないこと。



スタート!

ゲーム設定について

他に参加者がいなければ当然1人プレイになるわけだけど、通信機能というくらいだから多人数でやろう。通信だと、2人プレイから8人プレイまで可能。コインを投入すると、と〰〰〰ってもノリのいいバツグンなサウンドがかかって、エントリーを要求する。

15秒間の内にコイン投入した人数でゲームはスタートする。プレイ時間は、タイムが「0」になるまで。レースをしている誰か1人が次の周に入れれば、タイムが増え、長く遊べることになります。

レースは4周、短かいと思えるかも。けどプレイをしてみるとそんなことはない! とにかくハード! アクセルのON、OFF、ON、OFFの忙しさに、ハンドルを左、右に、手が筋肉痛に……。

今までの通信と同様に、2位以下のマシンは、1位のマシンよりスピードがでるので、レースはとっても熱くなる。

2つのコブを越えるのが苦しい1人プレイが、2位以下だと、あっという間に2つ以上のコブを越えられる。速いという利点はあるけど、コーナーの進入速度が上がっているので、それ相応のテクも必要になってくるのでよろこばないように。

バックミラーもついているので、後ろから抜こうとするヤツはブロックしてやろう。

特にジャンプする前とか、コーナーに入る前とかね。

横から体当たりしてコース外へ押し出してやるのもテクの一つ。けんかにならん程度にぶち当たってやろう。

時間内にコースを4周すればゴール。2人以上参加ゲームで1位ゴールした場合「WINNER」として表彰式へ。



そーれ、ジャンプ!

操作方法について

4輪ATVとはいうものの、操作系はバイク。バイクのハンドルがあって、これで進路を決める。

ハンドル右にアクセルとブレーキ。左にはシフトグリップ。これだけである。

スピードUPには、右のアクセルを手前にクリッと。離すとエンジンブレーキで減速。急減速には、ブレーキレバーを手前に引けばよい。

シフトアップダウンには、左のグリップを前後にまわす。

手前にまわせばハイ、もどせばローである。シフトアップは90㎞/hぐらいで。

簡単に、プレイ方法を説明すると。

スタート時はフルアクセル。ローで準備。GO! 90㎞/hを越えたハイへ。道なりに走る。ジャンプ台へきたら、跳ぶまでフルアクセル。ジャンプと同時にアクセルOFF。着地と同時に、再度フルアクセルである。

ダートを走っているわけだから、グリップはないに等しい。コーナーへ入り、ずっとハンドルをきっているとスピンする。そういうときは、逆にハンドルをきり、カウンタをあてて、体勢を直し抜ける。

細かい所は後述で。

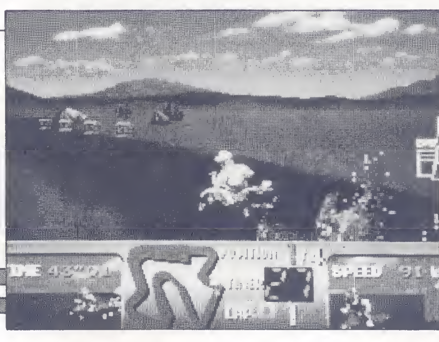
攻略だーっ! 2分30秒をきれる

完走そのものにはそれほど難しさはないのだが、速く走るというのが、このゲームの難しくなるところ。タイム的に見るとやはり2分30秒をきることかな。3人以上なら抜きつ抜かれつで走れば(もちろんコケるのはなし)楽に出せる。2人同時だと、ちょっときつく、1人だと……。

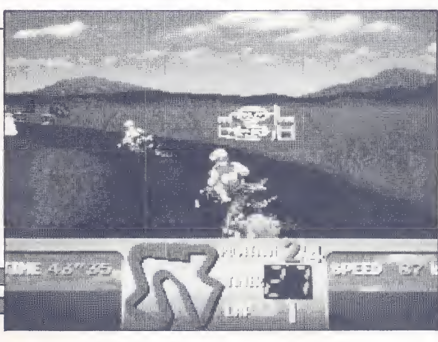
まあ回数をこなすのと、速くなるコツを知っていれば、そのうちにきれると思うけど、とりあえず、少ない回数でクリア法と、速くなるコツを書いてみます。マスターすれば、2人同時で、2分20秒もきることができますよ!

スタート。フルアクセルで準備、ローにしておく。GO! 90㎞/hでどんどん加速。

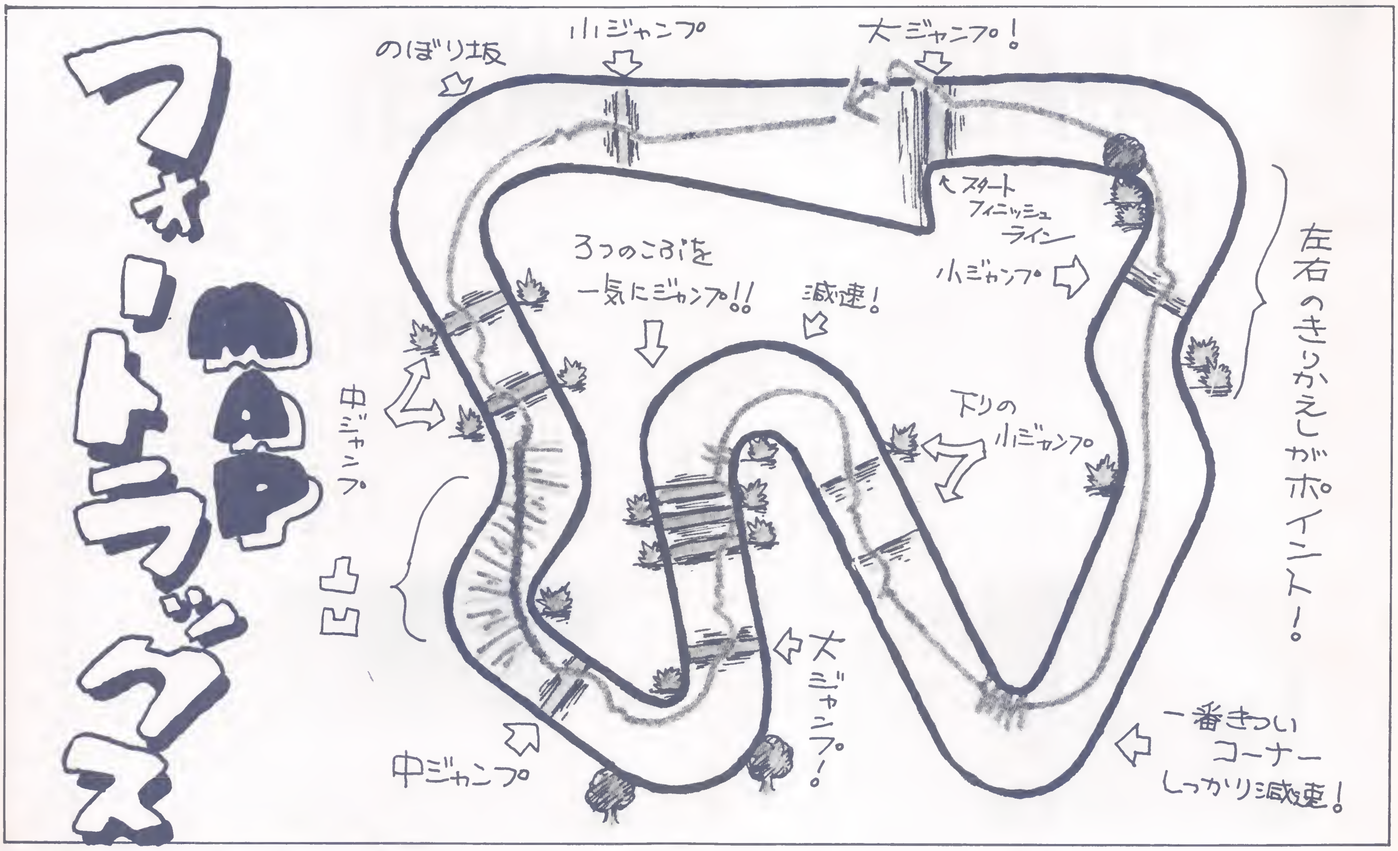
4人同時プレイバトル中!



通信機能でやると、1位のマシンの視界。



2位のマシンの視界。すぐ前に1位が…。



シフトアップ。最初の左コーナーへ。インから追っ込む。

それほどきつくない。外に少しずつ流されていくこと。コースの右側を走り、右コーナーへ。その次のコーナーが左なので、そのことを考えながらイン＝イン＝ミドル、次の左コーナーを、ミドル＝イン＝インで抜ける。ラインがとれないうちは、かなりスピードが落ちるので、ローにすることを忘れないこと。ほぼ全速で抜ける。

次の左コーナーは、少しミドルぎみから、一気にインをさす。障害物が気になるけど、ここで目いっぱいインをつかないと、けっこう損するので、感じをつかんで欲しい。

ジャンプをいくつか越えた所で、右へ急カーブ。インから入り、少し入った所までハイでフルアクセル。そして、アクセルOFF&ローへ。アウトに流される。コーナーを抜ける手前で少しハンドルをもどす。でないとスピンする。

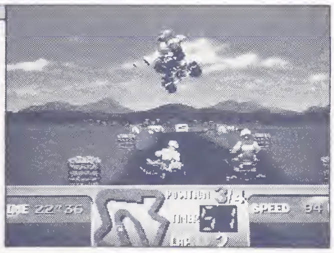
スピードが回復し、90㎞／hを越えたらハイへ。すかさずイン（右側を走る）。

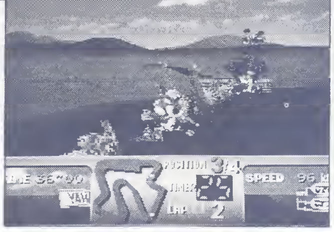
少し走って左急カーブへ。イン（左側に）寄って、準備。コーナーに入る前からハンドルをきり込む。と同時にフルブレーキ。抜けるまでアクセルはOFF。加速するタイミングは何回かやって覚えよう。早いとコースアウトするぞ。当然スピードは90㎞／h以下になっているので、ローへ。加速したらハイへ。

さて最後のS字コーナー。右、左と曲がる。ラインは、イン＝イン＝ミドル、左に寄ってミドル＝イン＝インという感じ。間に小ジャンプがあるので、少しだけどアクセルOFFを忘れないこと。

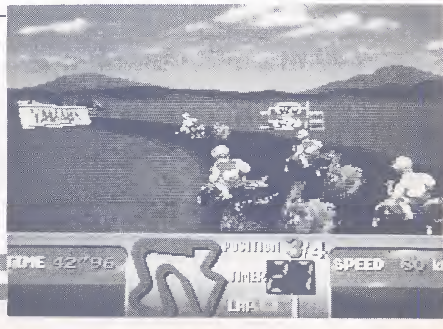
最後の左カーブは、障害物ギリギリに走る。抜けてメインストレートへ。

ストレートではグングン加速し、大ジャンプ台へ。ジャンプと同時にアクセルを忘れずに。これで1周終了だ。


高々と、大ジャンプだ!


ドドドドドドドーッ! どんどん加速!

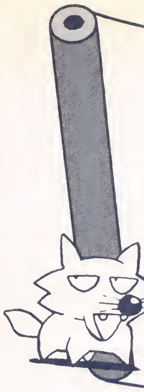

おおーっ! イエローフラッグをふる人が。


3位のマシンの視界。インをつく。


4位のマシンの視界。前にいっぱい!

途中にあるジャンプに触れなかったけど、基本的にどれも同じ。少しでもマイカーがジャンプしたら、すぐアクセルOFF。着地してONです。ONのままだと30～50㎞／hは落ちるぞ!

早目（かなりだね）のハンドル操作に慣れることと、アクセルワークがしっかりできれば十分2分30秒はきれるでしょう。がんばれ!



行け！　悪の軍団からスペースシャトルを守れ。

SHADOW DANCER シャドーダンサー

影の舞



スペシャルボーナス奪取攻略法
「㊙10万点ボーナスへの道」付だ！

はんたあ

前号では、MISSION1、2を攻略した訳ですが、役に立ったでしょうか。

今回はその続きとなります。巻では、クリアよりも、ボーナスを取るのに専念している様ですが、ぜひクリアして下さい。何、ラストステージのボスが難しい。いや、そんなに難しくないので、あまり深く考えないで、ゆっくり、じっくりやって下さい。

特にMISSION3のボスはとてもいいので、ここまで来たことのない人もぜひ、ここまで来れるようにがんばって。

では攻略の方に御案内いたします。

MISSION 3

③—①

この面から火炎瓶投げ男が登場します。こいつは、耐久力があり、ゲーム中ではかなりの強敵です。こいつに限らず物を投げてくる敵はすべて、忍犬をふりほどいた後に、すぐ物を投げつけてくるので注意して下さい。

この面のポイントは、最初の火炎瓶男でしょう。まず、台の上で伏せて銃を射つ敵2人を処分しなければなりません。1人目は、忍犬攻撃で片付けると安全です。2人目は、ジャンプしてタイミングよく手裏剣を飛げて倒して下さい。それから、台の上に乗り忍犬を使って火炎瓶男を倒して下さい。2人目の火炎瓶男も同じ様にして片付けて下さい。

次のポイントは、2階に上った所で、円盤投げ男を片付けた後にすぐ先に進むと、画面外からアーミーが降ってきて、やられてしまうので、爆弾を取ったら少し後にさがってで、アーミーを片付けてから上って下さい。

次に、写真①のところまでは、ゆっくり進み、すわっている銃射ち男を画面左に少し出し、忍犬攻撃で倒します。倒したら、そのまま左に進み、(後に出現する忍者は無視)段差(円盤投げがいる所)まで来たら忍術を使って下さい。

3階は、後ろに忍者が出現しますが、パワーアップがあるから大丈夫でしょう。一番上の段では、しゃがんで少しずつ進めばいいでしょう。

③—②

この面は、はっきり言って難しいです。

まず、最初の2人がいる所は、銃射ちの前にスペースが開いているので、敵のいる2段上で、火炎瓶を投げるのを待ち、投げたら忍犬を走らせ、スペースの開いている所へジャンプして行き、倒します。

その下の段の円盤投げとアーミーは、写真のように待ち、アーミーが真下に来たら、下に降りて刀で倒します。

次の火炎瓶男の所は、忍犬の走らせ方が問題です。火炎瓶が投げられ火が燃えている間、2秒ぐらい待ちそれから忍犬を走らせ、ジャンプして2人片付けます。その次の火炎瓶も同じようにします。

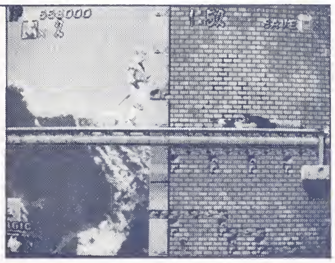
写真⑥の所は、まず火炎瓶を投げさせて写真の位置に行き、火が消えると同時に敵にぶつかります。すると敵は、下の段に落ちます。落ちたらすぐに火炎瓶を投げてくるので、それを少し後で待って、火が燃えているうちに火の上をジャンプで飛び越えて、敵の手前で着地して攻撃すればOK！

③—③

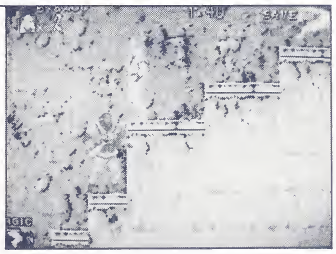
この面では、後足にだけ水かきがある(意味深、ゲームに関係ない)ワニが登場します。ワニは、下水へずるっと落ちる瞬間は、剣でしか殺せません。下水に落ちたら、近づいた時に尻尾をふってくるので、尻尾を攻撃して下さい。

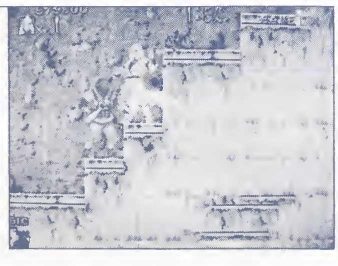
面の攻略ですが、ワニの他に、この面では薄紫忍者が強


① 参考写真。よい子は真似しないでね！

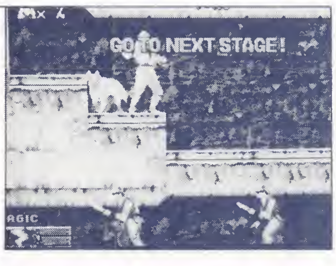

② 背景がとってもきれい。


③ こ、このタイミングだ！


④ この野郎、足蹴にしてやるう。

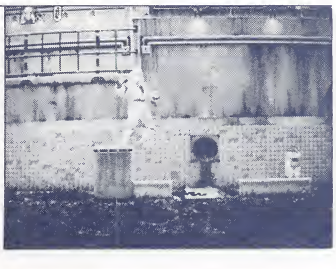

⑤ 怒りの鉄拳を受けてみろ。

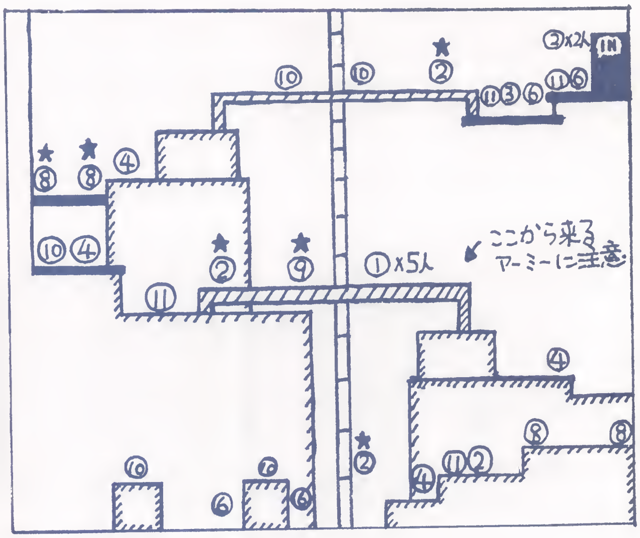

⑥ 無情にも忍者は、落下していった。



⑦ ふう、やっとクリアだよ～ん。


⑧ 円盤を投げるぞお～。

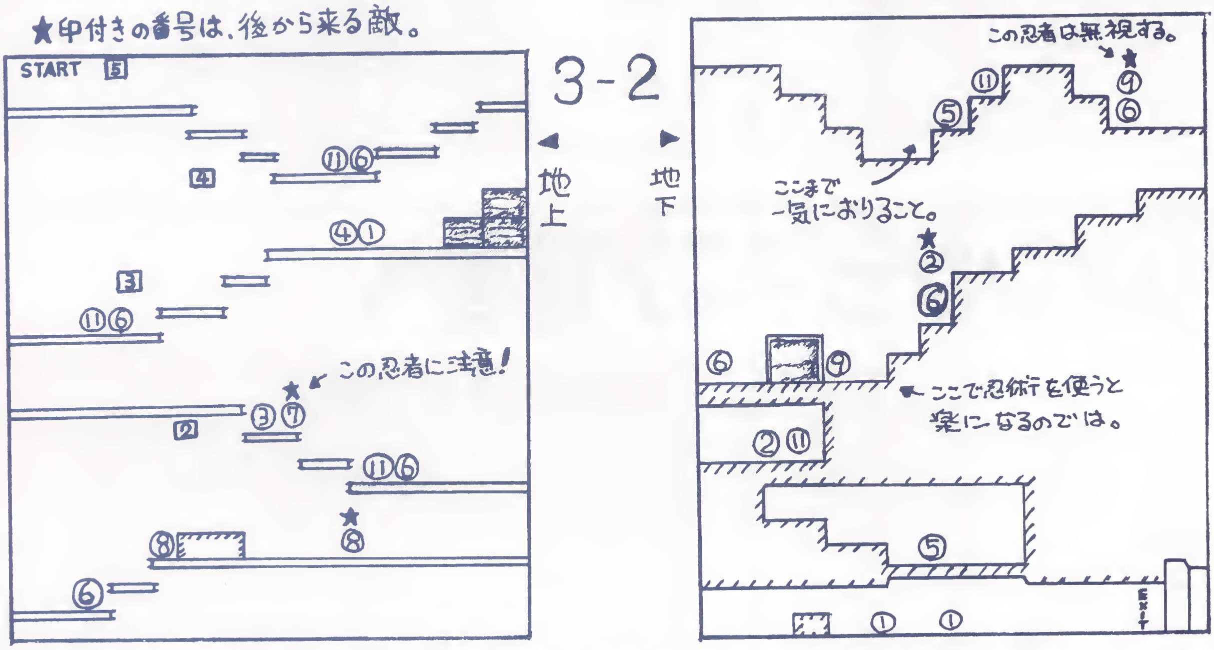

⑨ そのまま下におりてワニを倒せます。

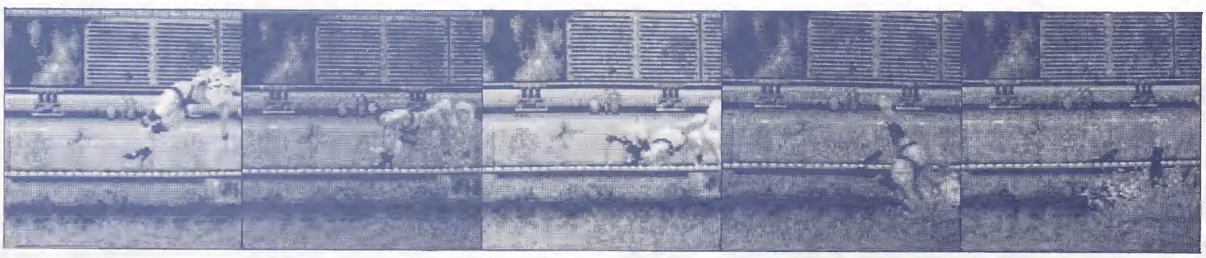


3-1

① ナイフを持ったアーミー。
② ナイフを投げる。
③ 円盤投げ男,上だけ。
④ 〃 ,下だけ。
⑤ 〃 ,両方。
⑥ 火炎瓶投げ男。
⑦ 忍者 黄。
⑧ 〃 青紫。
⑨ 〃 赤紫。
⑩ 銃を射つ。伏せている。
⑪ 銃を射つ。その他。

★印付きの番号は、後から来る敵。





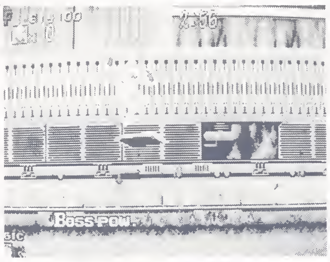
敵となります。こいつは、ある程度近づくとジャンプするので、ジャンプしたら後にまわって刀で斬って倒します。

ポイントは、最後の写真の所。ここは、写真のように半分、台からはみ出した状態でジャンプし、着地と同時に攻撃すれば、パンチ（パワーアップしていれば）でワニをオダブツにできるので、残りの銃野郎は、忍犬＋(プラス)で片付けて終りです。

③—④

MISSION3のボス面です。このボスは強い。慣れれば弱い。要するに、習うより慣れろです。

ねえちゃん（要するにボスのこと）は、シールドを張っていて、攻撃時以外は、ダメージを与えることが出来ません。ねえちゃんの攻撃は、角板を投げてきます。角板は、上か下に投げてきますが、両方ともジャンプでかわせます。避けた角板は、弧を描いて自分の上から降ってきて地面に刺さります。刺さった板は、数発の手裏剣か刀の一撃で壊せます。あまり近づかずに少し離れて攻撃すればいいでしょう。



⑩ 忍者さんに座ぶとん1枚。

㊙10万点ボーナスへの道

忍の第2弾ということで発売されたシャドーダンサー。忍と同じく手裏剣を使わずに刀で攻撃（敵に近付いて攻撃）し、面をクリアすることにより10万点のスペシャルボーナスがもらえます。要するに、画面内に手裏剣を出さずにクリアすればいいので、忍犬攻撃や忍術を使ったり、敵を倒さずにクリアすればOK！

ちなみにボス面では取れません。

MISSION 1

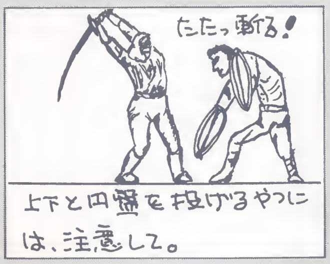
①—①

特別問題はありません。敵の倒していく順番と後ろから、敵の来る場所さえ把握していれば、本当に問題はないでしょう。（図参照）

①—②

ここもそう問題はありません。少し難しい所は、円盤投げ男ですが、これは図のように対処すればいいでしょう。





一段上の敵も図の様に対処して下さい。飛行機のタラップを登る所は、アーミーを前後1人ずつ出して倒して下さい。

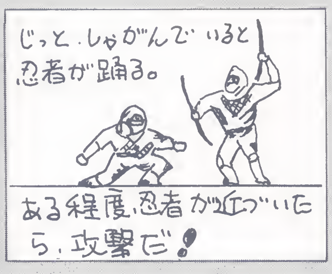
MISSION 2

②—①

ここは、黄忍者と赤紫忍者が登場し少し難しいのではと思われがちですが、実は簡単なのです。忍者の対処法は図を参考にして下さい。赤紫忍者は、黄忍者と違って一定距離近付いたら、反対側にジャンプして、それから黄忍者と同じです。

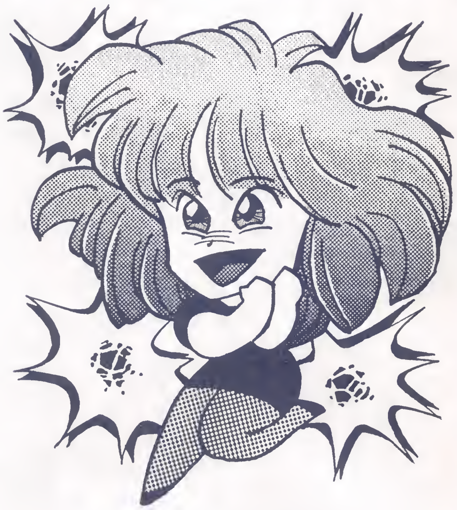
タンクローリーの手前にいる円盤投げは、上下と円盤を投げるので注意すること。

そしてタンクローリーの上は、ナイフ投げの所までナイフを避けつつ近づき忍術を使うと、とても楽になります。このとき、ナイフ投げの後ろで出現する忍者も巻添えに出来ればベターです。



行かずにおれない

●近くの店にまだ入ってないゲーム、なくなってしまったゲーム。ここに来れば会えるかもしれない！"通"の選んだ150台が君を待っている。





輸出もしてます

パチンコ　補給装置
パチスロ　その他用品



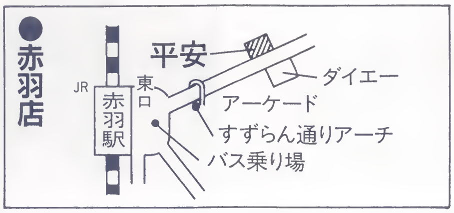
テーブルTVゲーム機

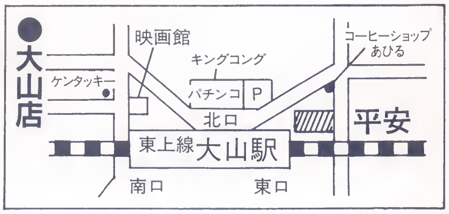
格安販売！



- ●14インチ 15,000円より
- ●18インチ 40,000円より（完動品・整備済）
- ●ゲーム基板 5,000円より（タイトルジャケット配線図付）

※詳しい資料・プライスリストは62円切手２枚同封の上ゲーム平安赤羽店にご請求ください。
ご住所とお名前を忘れずに書いて下さい。





ひとあじちがうゲームセンター…ただものではないよ

ゲーム平安

■赤羽店
〒115 東京都北区赤羽2−9−2
☎03(903)1871
FAX03(902)2649

■大山店
〒173 東京都板橋区大山東町18−9
☎03(962)4745

●電話は夜8時までにして下さいね。



広告漫画原稿大募集!!

☆キミも第2の石川次郎になろう!!

テクナートでは読者の方々から広告用の漫画原稿を募集します。ジャンル、内容は問いません。　但し、漫画の中のどこかにテクナートをアピールする表現を入れてください。例としてはゲーメスト12月号以前のテクナートの広告を参考にしてください。採用された方には賞金20,000円、さらに年間最優秀作品には大賞として100,000円を贈呈。メ切りは毎月末日、発表はその月の号の本誌誌上で行います。なお応募原稿は返却いたしません。

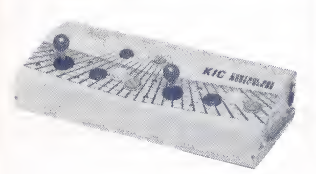
【投稿規定】プロ、アマ問わず。ケント紙にスミか黒インクで、サイズはタテ13cm ヨコ19cmのオリジナル作品に限ります。※原稿は折れないようにボール紙などで補強して送ってください。

【送り先】〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20 コア日本橋2F

テクナート GM漫画原稿係まで

たくさんのご応募お待ちしています。

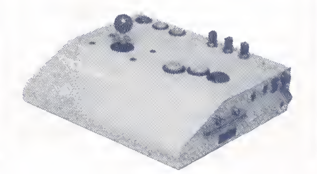
ゲームに金縛り!!



コントロールBOX（ニュータイプ）

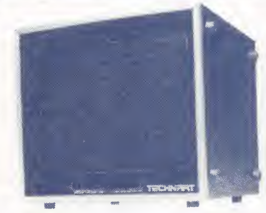
さらにバージョンアップしました!
すべてのトリガーボタンに連射機能をプラス
さらに、RGB調整ボリューム、ヘッドホン端子もついて、ネダンはそのまま!!

Aタイプ：家庭用テレビのビデオ入力端子かアンテナに接続するだけでプレイできます。¥34,000
Bタイプ：RGB21ピン出力でパソコン用テレビなどに使えます。¥28,000
Cタイプ：A＋Bの機能で¥37,000



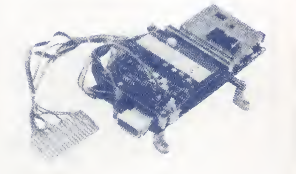
QC−1

手になじむラウンドシェイプ。パーツは全て最高級品を使用、ラッピング採用でメンテナンスもハンダいらず。1ピンサウンド出力、RGB独立調整ボリューム付き。¥19,800（21ピンケーブル付き）



18インチ高画質モニター

画像調整は前面からできます。画面反転もスイッチひとつでOKのスグレモノ。RGBモニター搭載。タテ画面・ヨコ画面兼用15KHz／24KHz切り替え可能。高画質対応。パソコン対応。¥78,000



FCマスター

ファミコンを完全RGB化!　超鮮明画面が実現しました。KIC045DXに接続してプレイできます。¥19,800（キット）¥24,800（完成品）。その他PCエンジンやメガドライブのパワーアンプ付きRGB改造も承ります。

中古基板も常時2,000枚在庫!　くわしい資料ご希望の方は、62円切手3枚同封のうえテクナートGM係まで!

通信販売ご希望の方は安心な代金引換えシステムもあります!

テクナート

〒556 大阪市浪速区日本橋4-2-20　コア日本橋2F
TEL.06-643-7641

営業時間
AM10:00〜PM8:00
年中無休
※類似品にご注意ください。

続・驚異現象 Super 301

今月のメニュー

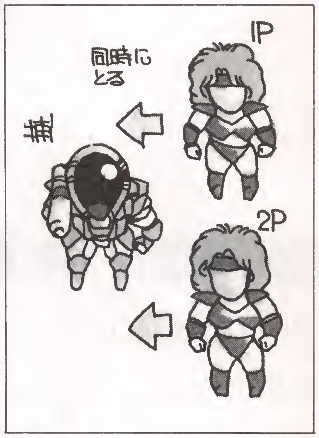
ゲイングランド…202、203、204、205
R-TYPE II…206、207
スーパーマスターズ…208
ベラボーマン…209

構成：山河悠理

1カ月の休みをもらって
タイトルを改め、ここに復活！
しかし、タイトルのつけ方が
安易すぎるぞっ!! ゲイングランドの
小特集だ！

びっくらめーしょん 202 ゲイングランド ●2P増殖技・新バージョン

（189番応用技）
足の速さが同じキャラなら座標さえあわせられれば増殖できる。
（鹿児島県・CLEVER-HIR²君）
解189番を知らない人の為に今一度増殖法を。図のようにすると片方に捕虜が着くのだけど、もう一方にも見えない捕虜が着いているのだ。つまり、1人の捕虜でもう1人増やせるのだ。以上をマスターしたら次の技だ。



びっくらめーしょん 203 ゲイングランド ●死霊の盆踊り

2P増殖技に成功したら、捕虜の見えない方が先にEXITに入る。すると、見えている捕虜が後を追ってEXITに向かって歩いていく。この時に背景などをすり抜けて進んでしまう。
（新潟県・古町の主！ 若さんand本間たけお君）
解うーん、本当にゲイングランドは楽しめるゲームだ。それと、栗原くんはつい先日、ぜんじ師匠とクリアしたので、今度は1Pでクリアできるように応援しよう。

びっくらめーしょん 204 ゲイングランド ●半・安全地帯

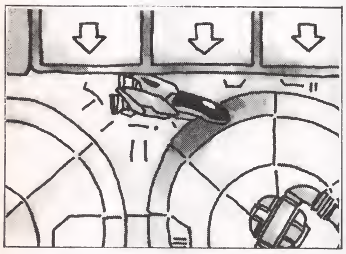
4-9の光球は画面の右下と左下が安全地帯である。
（愛媛県・東子君）
解ショットパワーが弱い奴でやると撃ち返し弾で死にます。2P同時プレイで、片方が誘導してもう片方が撃てばかなり楽になるでしょう。もしかしたら、光球のある面ならどの面でも安地になるかも（実は来ない）。

びっくらめーしょん 205 ゲイングランド ●強いぞアスラ技

1-10で、下の弱い石像はアスラ（ガスコン）なら出現直後の無敵突進で倒せる。
（全国多数の皆様）
解この技は、きっと選択ミスで発見された技に違いないハズ。そうでなければ、アスラ（ガスコン）で全部倒しに行こうとする無謀な奴に違いない。（不可能じゃないけど）という訳で、2Pの遊びとしてチャレンジしてくれ。そうすると、ガスコンも陽の当たる場所へ…。

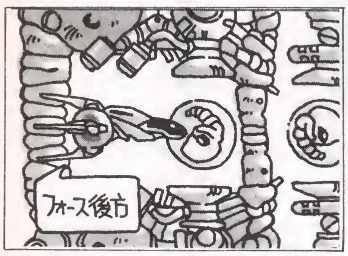
びっくらめーしょん 206 R-TYPE II ●安全地帯

5面のボスはコアを壊したあとで、その残骸に入ると安全地帯となる。



びっくらめーしょん 207 R-TYPE II ●安全地帯

最終面のボスは図の位置が安全地帯になる。
（東京都・すが沼神君）
解でたっ!! アブないゲームのR-TYPE IIだ。特に2面のボスと最終面は超アブないぞ。（すけべ!!）
（鳥取県・MIN君）
解本当にアイレムのゲームは安全地帯が多いぞ。意図的に作られたものだと、ちょっと残念だね。（イメージファイトの3面ボスやXマルチプライの4面ボスなど。）



びっくらめーしょん 209 ベラボーマン ●隠しメッセージ



（埼玉県・NAKーめぐちびさん）

解今では稀少価値となったこのゲーム。見つけたら即プレイ即ネーム入れだ。ちなみに、イラスト入りの驚異現象も大募集中です。（その方が楽だったりして）

びっくらめーしょん 208 スーパーマスターズ ●超びっくり爆笑技

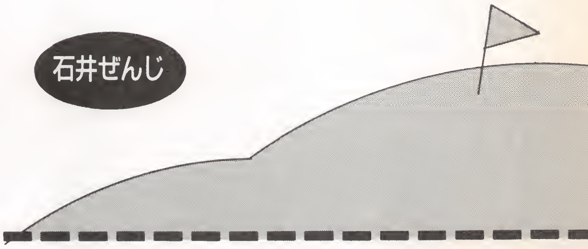
ラフやバンカーからテンプラでチップインすると、黒いボールがカップから飛び出してくる。
（愛知県・IMLIBFM(た)がライバル君）
解ぜんじ師匠も成功したことがないくらいのウルトラD難度の技だ。
それと、ダブリの距離データもありがとう。攻略法の参考にさせてもらっています。

究極のデーターゴルフだ!

ジャンボ尾崎スーパーマスターズ

データーを駆使して20アンダーを目指せ!

石井ぜんじ



ジャンボ尾崎スーパーマスターズは、とてもち密なゲーム内容でプレイヤーの人気を呼んでいます。失敗すれば確実にミスしてしまうゲームですが、読みが正しければその分意外にカンタンにこなせるゲームであるとも言えます。

そこで大切なのは、とにもかくにも正確なデーターです。向かい風10mなら何ヤード大きくすれば良いのかなど、できるだけくわしい、正確なデーターを載せてみました。

今回はなんと、めざせ20アンダーって感じで究極のデーターゴルフを目指します。

20アンダーをめざす攻略ルートとは?

まず第1打ですが、2打目のことを考えて打たなければいけません。ミドルホールの場合は特に2打目が重要です。

そこで、風に対してちょうど正面か、真横になるように考えて打ちます。ナナメの風は読みにくいからです。

表1

CLUB	ST1	ST2	ST3
1 W240	7m	12m	—
3 W220	5.5m	8m	13m
4 W210	5m	7m	12m
2 I 200		7m	11m
3 I 190		7m	10.5m
4 I 180		6m	10m
5 I 160			9m
6 I 150			8m
7 I 130			7m

また、ショートアイアンは風の影響をうけやすいので、1打目を小さめに打ち、2打目をロングアイアンで打つ方が寄せ易い場合が多いと思います。

2打目をピンにぴったり寄せられれば良いのですが、グリーンがうねっていたり、傾斜がきつい場合はパットが難しくなります。

そこで、ナナメ風で寄せにくい場合やグリーンの難しいホールはグリーンの手前のラフに落としてしまい、ダフリで直接カップインを狙います。

ダフリの距離感、ずれはかなり究極に近づいてきたのでヘタにパットするよりダフリの方がバーディが取れることも多いと思います。

"ダフリ"究極活用法

ダフのミスショットは風の抵抗を全く受けず、横、距離共に正確に飛ぶということは前号、前々号で述べました。しかし、ダフリもただ打てば良いというものではなく、距離、横のずれなど微妙なズレがあります。

寄せるだけなら、なんとか大丈夫ですが、それだけではもったいない。直接カップにほうりこんでもしまえというのが"ダフリ"究極活用法のテーマなのです。

★ダフリの距離感について

ダフリはパターと違い、ワンバウンドしてはねながら転がります。その分、グリーンの傾斜にあまり影響をうけないので良いのですが、よほど距離が合わないと入りません。

表Ⓐ

Y	CLUB	メモリ	Y	CLUB	メモリ
2	PW	2	23	4W	8
3	SW	3	24	6I	9
4	9I	3	25	5I	9
5	SW	4	26	PW	11
6	9I	4	27	3I	9
7	4I	4	28	6I	10
8	3W	4	29	5I	10
9	7I	5	30	7I	11
10	4I	5			
			31	4I	10
11	3W	5	32	3I	10
12	6I	6	33	6I	11
13	5I	6	34	5I	11
14	9I	7	35	1W	10
15	7I	7	36	1W	10
16	SW	9	37	4I	11
17	9I	8	38	3I	11
18	8I	8	39	2I	11
19	SW	10	40	4W	11
20	5I	8			
			41	3W	11
21	8I	9	42	1W	11
22	3I	8	43	1W	11

Y（ヤード・ピンまでの距離）CLUB（使うクラブ）
メモリ（11メモリの中の何メモリか）

そこで、ヤードごとにどのクラブで、何目盛りで打ったら良いのか調べてみました。それが表Ⓐです。

この表は読者のUUUㄊ君が送ってくれたものを編集部で多少手直しをしたものです。これを使えばほぼ距離はピッタリです。

ただし、ここで1つ問題があります。それは、ホールによってなぜかダフリが飛び過ぎるホールがあるということです。そのホールは、ズバリ10番ホールと12番ホールです。

この2つのホールでダフる時はマイナス1〜2ヤードで打って下さい。しかし、パターの使える画面（グリーンの上から見た画面）と同じ距離でかまいません。

10番、12番ホールとは別に、あまり飛ばないホールもあります。5番ホールです。そのまま打ってもかまいませんが、プラス1Yで打っても良いでしょう。

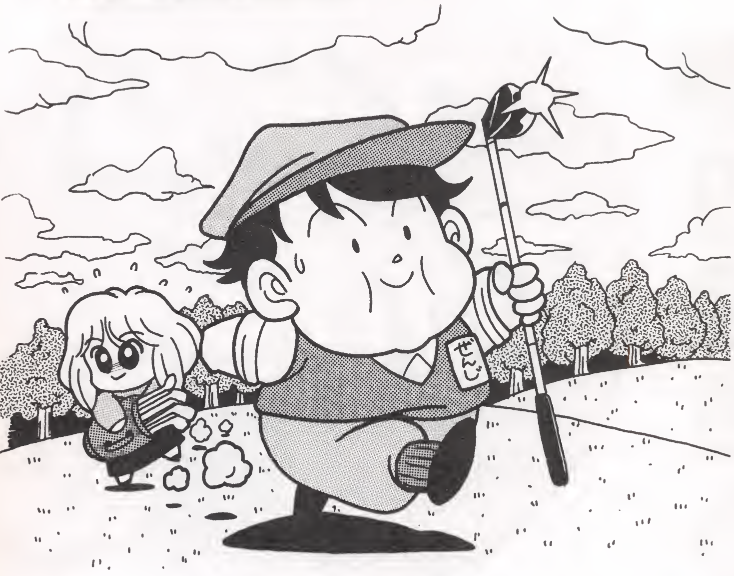
★ダフリの横ずれについて

グリーンを上から見た画面の方向の合わせ方はパットの場合と同じですが、それ以外は方向をコンピュータが決めてくれています。通常のショットなら風の影響をうけてしまうのですが、ダフリは風の影響を全く受けません。

そこでダフリはそのまま打てばカップの近くに寄ります。しかし、微妙なズレができて、ギリギリでカップをはずすことが多いのです。

なぜ方向がずれるのかは今だもって謎ですが、どの方向にいくつずれるのかはほぼ解明しました。それが表Ⓑです。ずれはピンに向かう方向の

思わず教えちゃお！
攻略のカギ



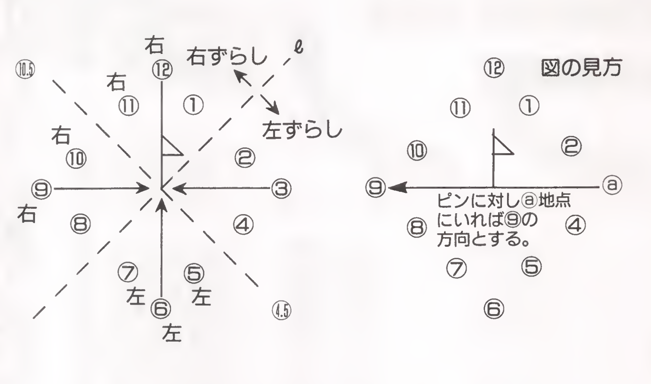
角度によって違います。ピンをまん中においた時計の文字盤を考えて下さい。この時、ボール（自分）がどこにいるかを目安にします。

この時、1〜2時の方向、7〜8時の方向はあまりずらさなくて良いのですが、10〜11時、4〜5時の方向だとずれます。10〜11時の場合は右へ、4〜5時の場合は左へずれます。

また、距離によって、ずらす大きさが違います。ずれと言ってもわずかです。ダイヤルを回した時、画面がほんの少し（1ドット？）動きます。この時を1つずらしたと考えます。距離が40Yくらいある時は最高で2つ、10Yくらいなら40Yの時の約4倍の8つくらいずらさなければいけません。

説明が長くなりましたが、要するに横ずれはピンの角度と距離で決まるわけです。画面の最小単位の横への動きを1つと考え、表Ⓑの通りに微調整して下さい。

表Ⓑ



方向		35	30	25	20	15	10	ヤード(Y)
①	⑧	0	0	1	1	2	4	ずれ(ドット)
⑫	⑨	1	1	2	3	5	8	
⑪	⑩	2	2	3	5	7	11	
⑦	②	0	0	1	1	2	3	
⑥	③	1	1	2	2	4	6	
⑤	④	2	2	3	4	6	9	
⑩.5		2	3	4	5	7	12	
④.5		2	2	3	4	6	10	

横風に対しての攻略！

横風に対しては、基本的にスタンスで対応します。右上のスタンス（ST）と風の対応表（表1）を見て下さい。

1W　240とST2の所を見て下さい。ここには、12mと書いてあります。これは、1Wで打った時にスタンス2で、12mの横風に耐えて、まっすぐ飛ぶということを示しています。表1を参考にして、スタンス（ST）2、3をうまく使いこなして下さい。

ただし、風に逆らってスタンスを曲げれば曲げるほど、距離は落ちるので注意して下さい。スタンス3くらいまでなら、それほどでもない（数ヤード）でしょう。

表1はバックスピン3の場合です。バックスピン2やそれ以下だともっと風に流されにくくなります。



“ゲージ減らしショット”活用法

クラブの飛距離を良く考えてみると、4I（180Y）、5I（160Y）の間が20Yとかなり開いています。この距離は、2打目に残ることが多くイヤな距離です。

そこで、少し大きめのクラブのゲージを減らしたショットが有効です。

具体的には、1ゲージ減らすと全体の86%、2ゲージ減らすと73%、3ゲージ減60%、4ゲージ減50%です。計算すると次のようになります。

（1W）1減⇩206Y
（3W）1減⇩189Y
（4W）1減⇩181Y
（1W）2減⇩175Y
（2I）1減⇩172Y
（3I）1減⇩163Y
（3W）2減⇩161Y
（4W）2減⇩153Y
（4I）1減⇩153Y
（2I）1減⇩146Y
（1W）3減⇩144Y
（3I）2減⇩139Y

このようになっています。他は自分で計算してみて下さい。ただし、クラブが大きい分弾道が低く、追い風に乗らず、逆に向かい風には強くなっています。

表Ⓒは風とクラブの関係を表しています。本来の距離に足してクラブを選択します。

さあ、これらのデーターを利用して20アンダーへGO!!

表Ⓒ

BACK SPIN 3の場合

向かい風 風(m)	Y	追い風 風(m)	Y
1	+8	1	+5
2	+11	2	+3
3	+14	3	±0
4	+16	4	−3
5	+20	5	−5
6	+23	6	−8
7	+25	7	−11
8	+27	8	−14
9	+30	9	−17
10	+32	10	−20
11	+35	11	−23
12	+38	12	−25
13	+41	13	−28
14	+44	14	−31
15	+47	15	−34

本来の距離に足して考える。

ナナメ風早見表 45度の風の場合

↗風(m)	↕風(m)
8	5.7
9	6.4
10	7.1
11	7.8
12	8.5
13	9.2
14	9.9(10)
15	10.6
⇧ナナメ成分	⇧タテ・ヨコ成分

ゲームてんこ盛り

今回はまったくタイプの異なるドライブゲーム２機種のてんこ盛り？

ラン〔テクニカル〕

©㈱ナムコ

ずるずる

19秒台への道

'89年ゲーメスト大賞編集部特別賞に輝いた究極のF-1シミュレーションゲームの㊙テク

もう夢ではない!!

夢のタイムと思っていた19秒台が出せるようになったので、この感動をあなたに／

スタート

1位スタート後、5速後すぐ2位の車の前へ出て、押してもらい、350㎞／h以上に。

第1コーナー1周目

350㎞／hで突入し、ミドルからインへ。スピードが落ちるので320㎞／hを下まわったら4速へ。抜けると同時に5速へ。

第2コーナー

ミドルからインへ。320㎞／

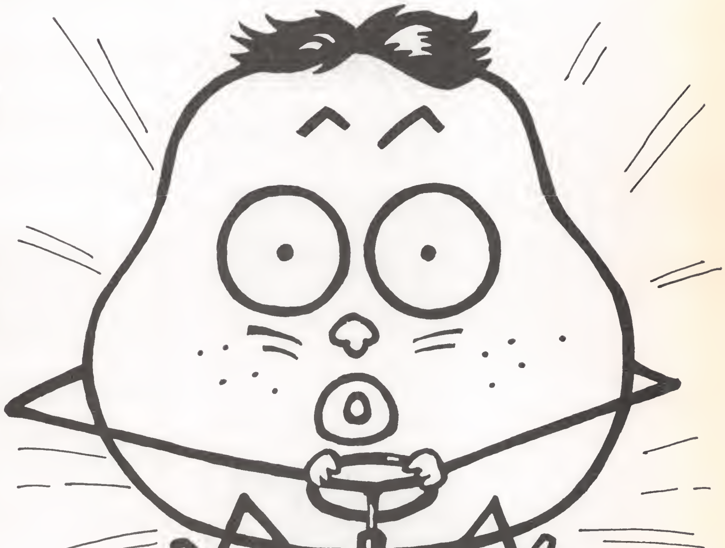
チェイスH.Q.

水島屋T.J.

体当りの爽快感がバツグンのチェイスH.Q. その爽快感をパワーアップするコマンドを大紹介するぞ!!

ンド表

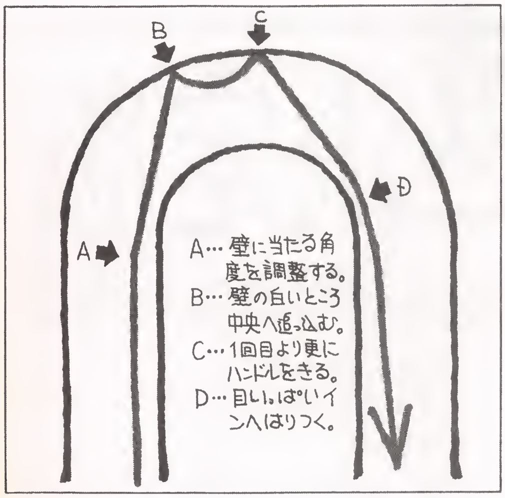
効用
LAST SCENE NITORO STOCK ADD
PLAYER CAR RED
MAX SPEED high SHIFT UP
R CAR PASS ADD POINT 4000 pts START
NITORO TIMER UP



君のゴッドハンドパワーを生かせ

ゲームてんこ盛り

ヘアピン。1回、2回と当たるわけだが、更にハンドルを切り込む。そしてインをつく。



ウイニングラン

hを下まわったら4速にし、ひたすらインをつき、ナムコブリッジを抜けると当時に5速にする。

第3コーナー

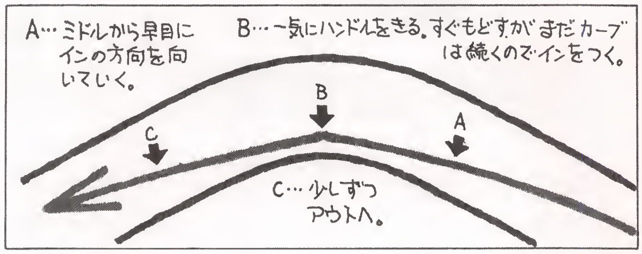
ミドルからインへ。コーナー中央手前で一気にハンドルをきり、テールを流し、すぐハンドルをもどし、インをつきつつ、ミドルへ抜ける。313km/h以上で走れるように

ヘアピン

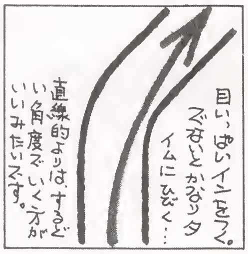
ミドルから入り、ハンドルを20度にし1回当たると同時に4速へ、そして2回目のとき、40度にして抜け、インへ行く。ここでインに行けないと34秒250を切ることが難しくなります。

最終コーナー

ミドル＝イン＝ミドル。滑らかに直線的に走るより、するどく曲がる方が速いみたいです。



第3コーナー。ひょっとすると壁ターンより難しいかも。それぐらいシビアなんです。



最終コーナー。ハンドルを切っている時間を短くする方が速いようなのでそれを実行！

第1コーナー 2周目以降

コーナー手前でミドルからインへ少し向き、直前で一気にインへ。320km/hを下まわる（一瞬！）のでちょっと4速にする。

スペースが小さいので詳しくはできなかったけど、ポイントとして、「インを走る！」です。がんばって下さい!!!

ハイパーマニアック データ表、大公開

コマンドはこう入れろ！

まずは表の見方から。基本的に入れ方は、バブルボブルと同じ入れ方で入力します。以下、各英文字の説明をします。

左側の英文字
N→ニトロボタン。
R→ハンドルを右に。
L→ハンドルを左に。
C→ハンドルをニュートラル（真ん中）に。

右側の英文字
H→ギアをH（ハイ）に。
X→ギアをH（ハイ）かL（ロウ）に。
無印→ギアをL（ロウ）に。

ここが肝心！

8回入力する事でコマンド入力終了になる訳ですが、(ここからが重要!!）アクセルを踏むか、ニトロボタンを押す事で、1回の入力が完了します。

具体的に例で説明しましょう。（コマンドA）

①ニトロボタンを押す。
②ニトロボタンを押す。
③ハンドルを右に、ギアをロウにしてアクセルを踏む。
④ハンドルを左に、ギアをハイにしてアクセルを踏む。
⑤ハンドルを右に、ギアをハイにしてアクセルを踏む。
⑥ハンドルを真ん中に、ギアをロウにしてアクセルを踏む。
⑦ハンドルを右に、ギアをロウにしてアクセルを踏む。
⑧ハンドルを左に、ギアをロウにしてアクセルを踏む。

尚、コマンドAは5面のみ、コマンドBは1面のみしか使用できません。好きな組み合わせで使って下さい。（最高5回のコマンドを1ゲーム中に使用できます。）

コマンド入力は「ナンシーより…」の放送の時に入力します。（T・J）



▲さあ犯人をつかまえに行くぜ！



▼捕まえるのなら地のはてまで追うぜ！

コマ

	コマンド
A	N_,N_,R_,LH,RH,C_,R_,L_
B	RH,CX,R_,NX,RH,CX,NX,R_
C	L_,L_,RH,NH,RH,L_,C_,RH
D	CX,CX,RX,NX,LX,CX,NX,RX
E	R_,N_,L_,C_,CH,CH,RH,R_

今月は各社の音声合成てんこ盛り／大放出だ!!

音声合成決定版

A HAPPY NEW YEAR!! 今年もこのコーナーをよろしくお願いします。

…と、かた苦しいあいさつはここまでにして、今回は4社まとめて発表しちゃうぞ!!

ところで、去年のベスト音声合成賞は何だったんでしょう、と振り返ってみると…「ストライダー飛竜」「ナイトストライカー」の2つが挙がってきました。どちらも甲乙つけがたいので、賞は両方にあげたいと思います。

では、今年最初の音声合成、華々しくいってみやしょう!!（おいおい、ノってるぞこの人…）

音声合成調査室

水島屋T．J．

ウイニングラン

フィール　ザ　ビート　オブ　ザ

Feel the beat of the

ウイニング　ラン

WINNING RUN!

（実は未確認なんだけど、載せちゃいました。）

スーパー魂斗羅

ワァット　イズ　ディス　プレイス

What is this place?

キープ　ユア　アイズ　ピールド

Keep your eyes peeled.

（2番目の音声が聞きとれなかった人が結構多いはず!!）

プリーズ　コンティニュー

Please continue.

シャドーダンサー

A 超術火炎犬

なう まく さ ま んだ ぼ だ なんばく、ヤー

B 超術真空波

おん あ ら は しゃ なう、ヤー

C 超術雷光弾

おん さ んま や さとばん、ヤー

（セガの開発スタッフに聞いた所、これらの梵語は「やさしい梵語辞典」から「銀河」とか「太陽」とかいう言葉を抜き出してしゃべっているそうです。そんな辞典があったとは知らなんだサラマンダ…）

ダライアスII

リアクション　オン　ザ　レイダー

Reaction on the rader.

（レーダーに反応あり）

リコナイズド　コード

Recognized code CC30

（コードCC30と確認）

ディスタンス　ダル

Distance 12000 dal!

（距離、12000ダルです）

サード　アンド　フォース　スラスト

3rd and 4th thrust

エンジン　イグニッション

engine ignition.

（第3、第4推進エンジン、点火）

メイン　エンジン　エナジー

Main engine energy

レボー　インクリース

level 20% increace.

（主要エンジンのエネルギーレベルを20%増加します）

アイ　オルウェイズ　ウォンティド　ア

I always wanted a

スィング　コールド　ツナ

thing called TUNA

サシミ

SASHIMI.

（私はいつもツナサシミというものを食べたかったのだ）

（しかし、ツナサシミが食べたいなんて突然言いだすとはティアットは何考えてんでしょうねぇ。ちなみに最後の音声の後に3、2、1とカウントダウンを始めます）



主役はペットの蛇なのだ

はねたまごX情報

タイトルは『RUMIKO'S』or『INDUCE』

君の意見をお寄せ下さい！

読者のゲームデザインゲーム化決定第1弾!!

前号では、ゲームデザインの投稿を試みようとする方々に、損をしない書き方の要点を述べてみました。

今回はずばり、新潟県の小林俊夫君の力作、『RUMIKO'S』のゲーム化についてご報告しましょう。

ゲーム化の担当は、私、市川幹人とM・N・M Softwareのメンバーです。

どこが優れているか

まず、なにゆえに数ある投稿企画の中から『RUMIKO'S』を選んだかということですが、次にあげる点において他の作品より優れていたということです。

①敵をはね飛ばし、つぶしてやっつける、というオリジナリティ

②ゲームバランスの良いデザイン

③商品化する上でのバランス

①の点については、数多く送られてきた中で唯一他のゲーム（今まで発売されたゲーム）の臭いのしないゲームでした。

②の点については、ユーザーに対してアピールしなければならないという点と、なおかつとっつきやすいもので、さらに個性的なものという、まるで「人類の夢」「月旅行」と言ってもよいくらいだったので（プロのデザイナーにはいつもこういう企画を求められている）、商品化するには非常に良い企画でした。

③の点については、「商品化する上で様々な人々を対象としているか？」という点です。この企画は上手に商品化すれば、広い層の人々にアピールする要素を充分に持っています。

どんなゲームにするか

では、RUMIKO'Sはどんなゲームかといいますと簡単に言えば、タイル状の背景の中で自機を操作し蛇を誘導して、敵をはじいてつぶすというゲームです。

その面にでてくる全ての敵をつぶすと面クリアです。敵はそれぞれの個性をもっており、現在は8種類ほど出来あがっています。もちろん、各面ごとに難しさは違っています。

自機は蛇（自分のペットですよ）または敵にはじかれてしまうと残機を失い、全ての残機を失うとゲームオーバーとなります。

ところで、実際投稿されたものとくらべて、ゲーム化されるものはどこが違うか、主な変更点をあげてみましょう。

まずゲーム設定。小林君の案では、2人同時プレイを基本として設定されている部分が非常に多いのですが、私たちは1プレイを基本として設定しました。というのは、このゲームはパソコンゲームなので、当然パーソナルな作りのゲームにするのが適切と判断したからです。

強制スクロールというのも選択性を狭められてしまう恐れがあるので削りました。また、蛇の設定において、不自然な（というより矛盾）している点が見受けられたので、蛇の設定についてはかなりの変更がなされています。

さらに、得点の設定がいまひとつ。スコアのあるゲームの場合、基本的にスコアで競えないと面白味が半減しますからこの点において変更を施してあります。

この他、いくつか変更点はありますが、小林君のゲームデザインが基本的に優れており、ユニークな発想に支えられていることは間違いありません。

タイトルは!?

『RUMIKO'S』は原案者の小林君のタイトルなのですが、いかがでしょうか？　私たちは個人的趣味が強過ぎるし同人ソフトぽいと考えて、『INDUCE』（インデュース）としてみました。

〝誘導する・さそい込む〟という意味です。

どっちがいいか、ぜひ皆さんの意見をお聞かせ下さい。

（市川幹人）

◆タイトルについて、『RUMIKO'S』か『INDUCE』か――ご意見をお聞かせいただいた中から5名の方に抽せんでテレカを差し上げます。

宛先は新声社・ゲーメスト編集部「はねたまごX情報」係。

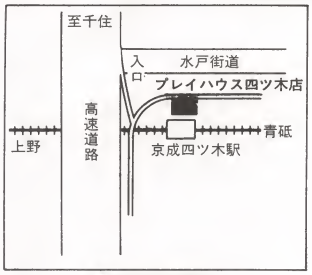
今 メダル メダル メダル

楽しみ、喜びが増！メダルマシン!!

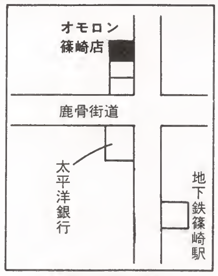
●アルバイト募集!!

●時間AM10:00~PM12:00 ●時給等は応相談 ●交通費支給

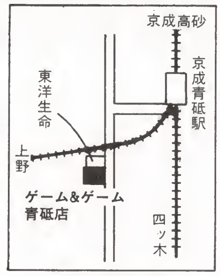
ユニホーム支給 ●仕事内容ホール係相談に応じます



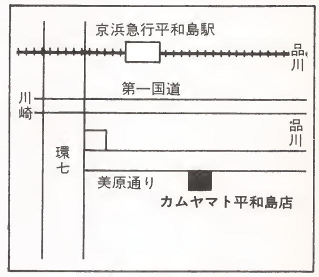
☎03(694)9561



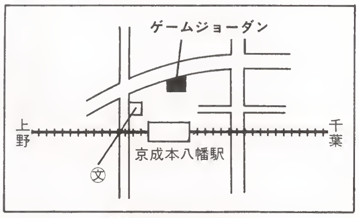
☎03(679)7245



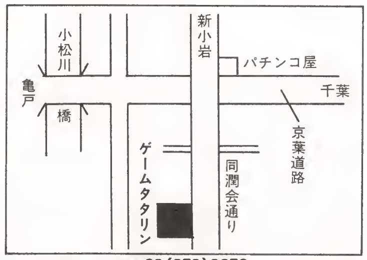
☎03(694)7739



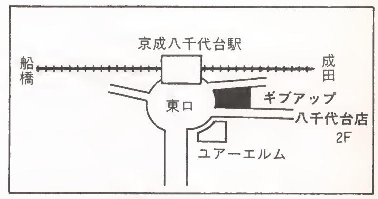
☎03(763)9658



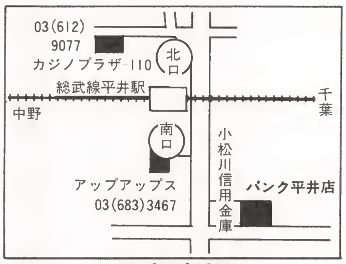
☎0473(21)1626



☎03(653)3250



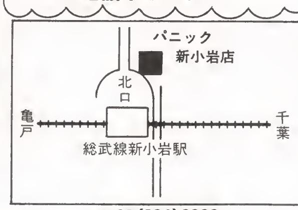
☎0474(84)9988



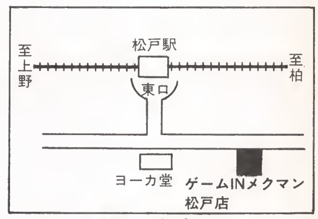
☎03(638)0826



来店された友達ありがとう
また電話下さいね



☎03(694)0900



☎0473(61)3131

筐体・基板・噂のコーナーでーす。気軽にお電話下さいね。

●営業時間はAM10：00〜PM７：00までで——す。よろしくね！

R−TYPE	40,000円
ギャルの告白	30,000円
中華大仙	15,000円
麻雀教室	
究極タイガー	40,000円
マスタッシュボーイ	20,000円
セカンドラブ　メダル用	24,000円
1943	23,000円
麻雀学園	28,000円
ザ・マージャン	10,000円
ゼビウス	8,000円
チャレンジガール	20,000円
奇々怪界	8,000円
大勝負	7,000円
バルガス	8,000円
ファイヤートラップ(パネル付)	10,000円
エレベーターアクション	9,000円
マッピー	10,000円
ワルキューレの伝説	130,000円
ワルキューレの伝説(ロム)5セットのみ	20,000円

将棋	20,000円
雀王	8,000円
ナイトギャルサマー	5,000円
ソニックブーム	40,000円
スラップファイト	40,000円
××ミッション	38,000円
スーパーリアル麻雀PⅡ	25,000円
ニュージーランドストーリー	30,000円
真打	30,000円
ピット＆ラン	20,000円
スターフォース	38,000円
サラマンダ	40,000円
ジェネシス	28,000円
マージャン野郎	10,000円
ジャントツ	6,000円
リアル麻雀	5,000円
雀遊	7,000円
アメリカンフットボール	18,000円
マージャンクラブ	8,000円
ロボレス2001	

雀卓	8,000円
上海	25,000円
ナイトギャル	
コンバットスクール	
キューブリック	
ウィッズ	
パーフェクトビリヤード	15,000円
ハスラー	
バトルフィールド	25,000円
リングの王者	40,000円
フェイスオフ	70,000円
西遊降魔録	25,000円
レジオン	10,000円
イーアルカンフー	6,000円
ベースボール	5,000円
バトルロード	20,000円
オープン5カード(自社製)	50,000円
テレビ メダル共用	

PCエンジン用ソフト買い取ります。

オモロン

本社（株）メクマ

東京都江戸川区松江2-18-16

☎03(652)5296　FAX03(652)8474

振込先 太平洋銀行江戸川支店

当8260189024

ゲーメスト

構成：栗原桃郎　助っ人：ⓉことＴＭ

アイランド

うおーっ、毎日が寒くってもう大変だあねえ。受験生諸君もあとひとガンバリてなワケで風邪などひかぬよう注意してね。と言いつつはじまる

今月のいっぱつ!!!

ーゲーマーのワタシに日常的危機がせまる!!!

こんにちは、皆さん、私を覚えていらっしゃるでしょうか？私はあの超スペシャルUNHAPPY不幸野郎のワイド・カンダタです。最近は別に何事もなく平穏な日々を送っています…というのは大マチガイなのだエヴリワン！私は皆の知らぬ所で新たな危機に直面し、ベリィディフィカルツな葛藤を繰り返していたのだ。知ってた？

…実はですね、ここだけの話ですよ。バラしたら泣かすぞ(ウソ)…ここ数ヵ月の間、「私は極度のプレッシャーがかかると激烈にトイレに行きたくなっちゃうのだ言っとくけどボーコー炎じゃないぞ」病、という笑えん体質になってしまったのだ。

例えば、授業中この病気が突発してみろ、気も狂わんばかりの激烈な尿意に襲われて授業どころじゃなくなるのだ。さらに悪い事に、私はいわゆる「カッコつけ男」なので、先生様に「トイレ行っていいスか？」なんて口が裂けても言えない。(が、過去数回行った記憶がある…)従って、終業のベルが鳴るまで必死に耐えなくてはならない。これはまさに、小市民的な地獄を見る事になるのだ。これは私の脳にある類の刺激が加えられた時のみ発動するもので、普段はなんともないのだ。ホントだってば。

困ったことに、この病気はゲーセンでも発動してしまうのだ。ゲームをやり始めた時点ではなんともないのだが、最終面が近付くにつれて尿意が増大していくのである。最終面のボスあたりになると尿意はピークに達し、ボスの攻撃と自分の尿意とのなんともナサケないダブルパンチ(死語)を受けるのだぞへへえ。

さー困った。これでは面数の多いゲームやクリアに時間のかかるゲームはチトやばひ。

そこで私は時間のかからぬゲームばっかりやる事にしたのだが、探してみるとけっこー少ない。妥当な線としてドライブゲームが上がるが、これだけじゃさびしいぞ。(ワガママ)麻雀もあるが、私は生まれてからジャンケンで一度も負けた事はないが、なぜか麻雀は弱いのでパス。

このままでは私のやるゲームはカプコンワールドとか時間制限つきの野球ゲームとかばっかりになってしまうではないかっ！トホー――。

だから、どっかのメーカーさんが私の望んでいるようなプレイ時間が短かく、かつすんげーおもしろいゲームを作らねーかなー。案外こーゆーのがウケたりしてね。私は長くチンタラやるより、マッハで勝負をビシィとつけちまうのが大好きなのでね。短かく内容のあるゲームは大好きなのだ。(そりゃけっこーだネ。)

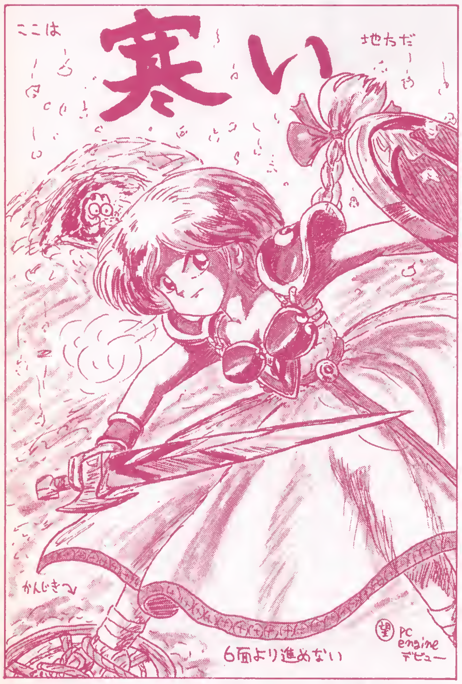
だが、この恐るべき現代の奇病もだんだん直りつつあるので、心配する事はないぞ(だれがするか)ハッハッハ(笑うなってば)

…だが、そこに襲いかかってきた新たな危機ィィッ！はたしてその正体は!?W・カンダタに未来はあるのかっ!?

以下次号!!

(長崎県　ワイドカンダタ君)

★12月号でワンギカンダタ等と謎の誤植をくらった彼の受難の日々は続くようだ。たしかに面白ければ短かくたってプレイするだろうね。



⬆(新潟県　原健浩君)★雪も嵐も踏み越えて、今日も元気にゲーセン通い…おや？

がぶッより ゲーマー人生

今までは昼食のパン代をけちってお金を貯め、ゲームも指をくわえて他人のプレイを後ろから見る忍耐の日々であったが…。正月は絶対に100円ゲームに手を出すんだ——2千円は使うぞ!!
（秋田県　児玉誠二郎君）
★高校生ゲーマーの叫びやね。



⬆（群馬県　ボツ連なよ／RYO君）★こ、このゲームは…。

ああ…友よ…そこまでやるか!?

☆私にはおっそろしくドラスピをやり込んだ友人がいるんです。どれぐらいはまっているかというと、ゲーセンの店長に頼み込んでレベルを最高にしてもらってノーミスクリアする程。（全国では甘いかもしれんが…）この男（佐藤君）、先日とんでもない事をしでかしたんです。

かなり前、ファミコンでドラスピが出たでしょう。それがバーゲンで1980円まで値下げしてあったのです。佐藤君は血の色を変えて買いに行った…のではなく、文句を言いに行ったのだ！

「なんでドラスピがこんなに安いんだ！　これは私達に対する挑戦か！」と叫んだらしい…。

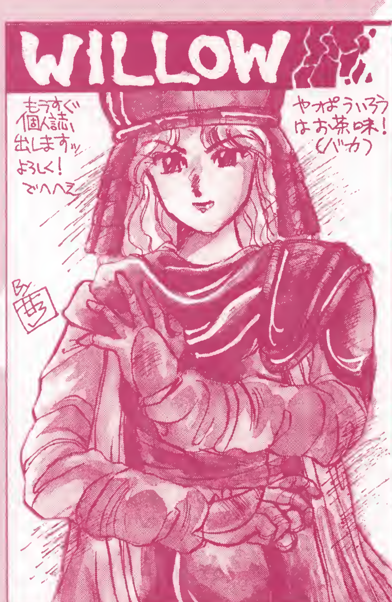
そのあと、彼は塩を投げられたそうだ。（おもちゃ屋さんなのに…。）
（秋田県　ラストシーンの美学君）
★血の色を変えるって、そいつはずいぶん怖い友達だねえ。ドラゴンになりきっとるのね。



ゲーマーの日常（和歌山県　氷室まんじゅうさん）

ゲーメスト台湾コピー問題を考える!?

ゲーメストコピー事件には超ビックリ!!　映画のコピーがすごいのは知ってたけど、まさかゲーメストがパクられているとは…。文章におちゃらけが多かっただけに、皆さんの秘めた怒りが感じ取れました。血と汗の結晶ともいうべき記事を簡単にパクられるんですものねえ……。
（神奈川県　CYC君）

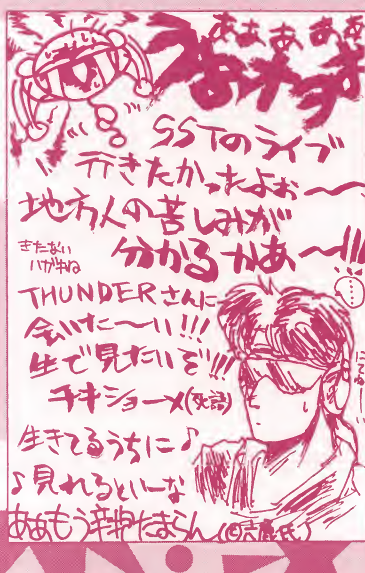


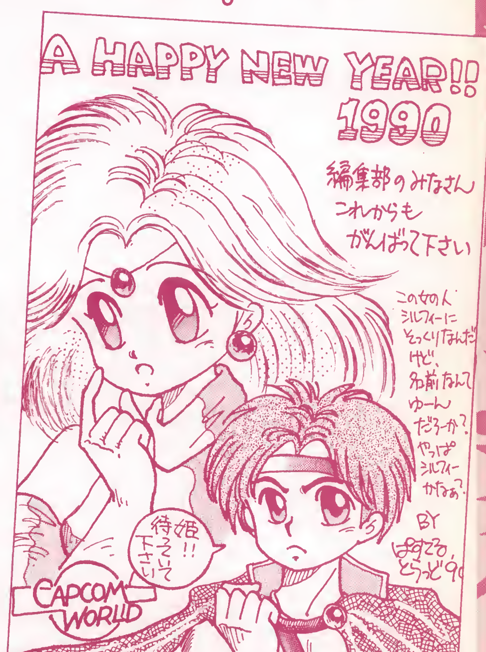
⬆（千葉県　寒さにゃ勝てんッ／甘味屋ろお子さん）★甘いものにゃうるさそーなお名前。

⬇（東京都　高崎吏生さん㊥）★「ワルキューレがのーぱんとゆー話をよんでつい」…最近はいけない女の子が増えてますね。



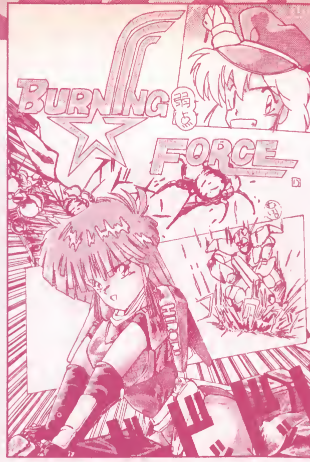
➡（鹿児島県　藤原景清さん）★鹿児島といえば桜島の噴火で灰が大変だそーですけど御機嫌いかが？



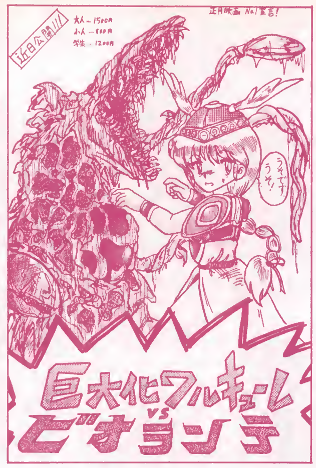


⬆（京都府　ぱすてるとらっど君㊥）
★よってたかって文殊の知恵パワー使用！

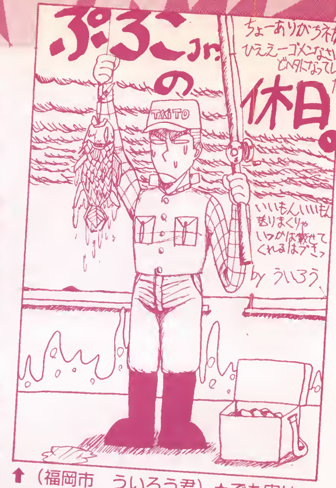
つっこみ三昧



⬆（広島県　RIN君）★いけいけねーちゃん！まわるまわる。



➡（大阪府　青山K君）★やっぱサンドラってばアンギラス…。

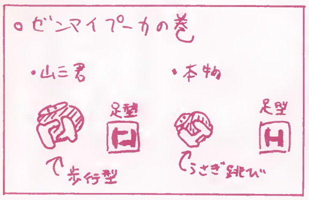


⬆（福岡市　ういろう君）★でも実はシーラカンスっておいしーんですよお。

➡某テレビ番組で、アメリカでは〝フォースフィールド〟が売られている事が判明した。お金のある人は買ってみよう。ちなみに光るフトン(!?)の商品名ですが、これをまとえば3発までは何をしようと平気なのであろう…。

（千葉県　木下　学君）

⬅奥が深いな。



（山口県　岡野　崇君）

➡ゲイングランドのねーちゃんは**巨乳**だ。

（北海道　遠藤さん）

⬅アンケートにも、ペンネーム欄つけた方がいいかな？

➡誤植が多いぞ！　これじゃあ台湾パクリ本の人が苦労するじゃ…。はっ！　まさかっ！コピー防止の為にわざと誤植しているのか！むう、ゲーメストは奥が深い。

（岐阜県　岩田英樹君）

⬅校正の段階ではもっと奥が深いぞ。「アノシミズセンセ」が「ミミズセンセ」だしGODさんはグッドさんだし、私なんか東京桃郎にされちゃったんだぞ。夢もチボーもないぞ。



（北海道　栗原　諭君）

➡大会後の2次会に石橋氏と同意見のOCTです。関係ないけどモナコGP大会の時会場の外で何やら食べてた栗さんチェ～ック!!

（埼玉県　奥富弘光君）

⬅おなかがすいて何が悪いのねん。

➡SSTライブでぜんじさんとTMさんを見て感動しました。生きてるこの人、動いてるって。

（東京都　Y'SCOMPANY Seki君）

⬅死んで動いてたらこわい。

レゲーの魂

※レゲー…レトロゲーム©新宿スポーツランド

●昔のゲームのコーナーを作って下さい！　例えば月ごとにテーマとなるオールドゲームを決めて、読者の思い出話やイラストなんかを募集してのせれば、楽しいコーナーになると思います。

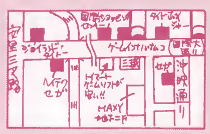
（千葉県　高橋　毅さん）

●JR関内駅で降りて、伊勢佐木モール街をまっすぐ行った所の映画館の2階にサイコソルジャー、チェルノブ、影の伝説等がありました。このお店の回りには他の直営店もけっこうあるので、一度来てみてはいかがでしょうか？

（神奈川県　PF21さん）

●もうどこにもないと思われたアフターバーナーⅠ、ドンキーコング、Mr.Do、ハレーズコメットを発見！　場所は、埼玉県の川越だ！

（埼玉県　グラⅣを期待してる君）



●佐賀の玉屋というデパートの屋上ではパックマン、ディグダグからバラデューク、パッカー、あげくにギャラシアンにボムビー（ナムコの第2作品）等が10～50円でできます。新館と旧館がありますが、旧館が強力!!その玉屋から北へ800mほど行くとジャンプバグ、マリオブラザーズ等があります。

（佐賀県　TOMCAT君）

コピー対策考

コピー対策です。

①台湾のコピー会社を買収する。（お金があるか？）

②ゲーメストを廃刊にする。（バカでもやるまい…）

（千葉県　斉藤雅寿君）

考えようによってはチャンスですよ、これは。まず、ゲーメストの在庫を（パクリ誌）のバックナンバーとして台湾に大量輸出して一掃し、ゲーメストのねらわれそうな記事は訳しにくい日本語で誤訳を誘い、パクリ誌のミスを毎月カラーで笑いものにするのです。

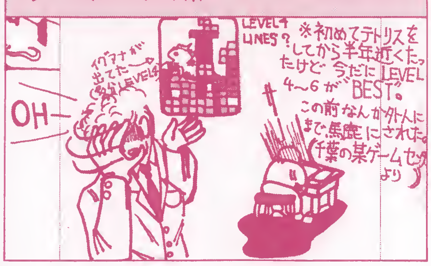
パクリ誌が精神的に息切れした所でなぐりこみをかけ、示談にするともちかけて編集部&読者100名様を台湾豪遊ツアーに御招待させるのです。しかるのちパクリ誌の編集者、建物及び印刷所は吸収してゲーメストの下請けとして牛馬のごとくこき使う!!

ゲーメスト50号記念にふさわしい雄大な事業だと思うのですが、いかがでしょうか!?

（東京都　えいそじゃ君）

★ナイスなアイデアだ。（実は香港にもパクリ誌があるんだな…）

ゲーマーの日常（千葉県　生武祐悟君）



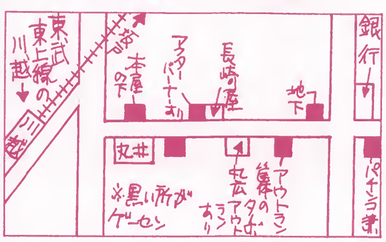
おいでませ沖縄
常夏の島
（それはハワイ）

☆全国のゲーマーの皆さん、沖縄へきたらまずゲーセンへ直行しましょう。大型筐体をのぞくと、オール50円！テーブルで100円のゲーセンなんて本土に行くまで見たことなかった。まあ、新しいゲームが来るのは20日ほど遅れますが。

それに沖縄には基地があるから、アメリカさんがでーじ（とても）いっぱいいるんですねー。この前なんかサンダーボルトのデモ見てるといきなり50円×2入れて、「プリーズ」なんて言ってきたので「エー」と思いながら2Pさせてもらいました。（ちゃんと「サンキュー」と言った。）

下が軍服のアメリカ兵がサンダーボルトやっていると、異様にきまってますよ。（ちょっち、あぶないね。）

那覇国際大通り周辺の地図をかいておくので、参考にして下さい。（沖縄県　SCーのエンディング夢で見てしまった田吾君）



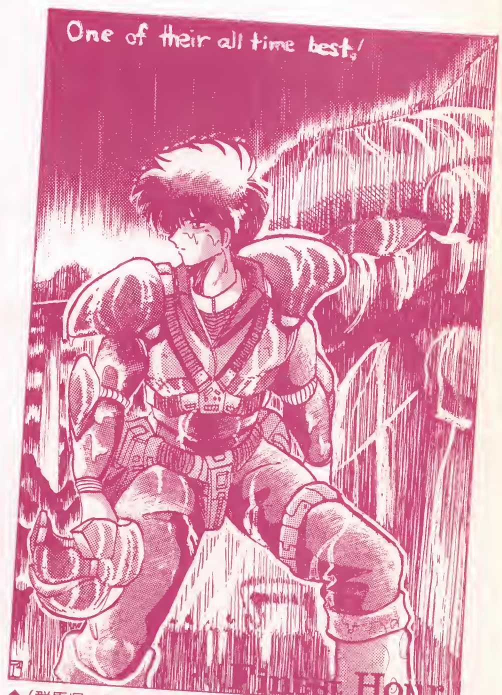
★オール50円!!はいいが旅費はどうなる…泳いでいくか？

燃えよ青春

今月号をハイテクセガ万代店で買ったら、クジで新声社ボールペンが当たった。友人はなんとサイン入りバインダーが当たった。こいつは以前にもメガドライブを当て、俺はアンパンマンだった…。「俺の運の残りは70%、こいつは10%未満だ」…大学受験は近い。

（新潟県　田中一寿君）

★受験生ゲーマーの叫びだっ!!



⬆（群馬県　Ex-S-T²君）★覚えていてほしい、君自身の至福の瞬間を…。

記録、それはいつも破られる為にあるのだった

☆1月号の「めざせ！ハイスコア」を読み、「よし、載ってるな」と思いました。というのは、2年と1ヵ月ぶりにスーパーハングオンライドオンタイプエキスパートコース（長い…）の自己及びゲーメスト記録を更新したのです！

思えば2年前中2の秋に、わざわざ20km離れたハイテクランドセガ杉本町店まで自転車で行ったものです。そしてスパハンで全国トップにも一度なりましたが、冬に交通事故で半月入院。肝臓を痛めたので「もうスパハンは無理だ」と思いました。翌年は入試の為あまりゲームができませんでした。

そして'89の夏、再びハイテクランドに行くと、なんと、まだあるではありませんか！スパハンが！

「中途半端は嫌だ！」と私は思い、この記録8′24″26を作りました。

さらに同コーナーをよく見ると、北海道のLAP－BMXERさんもミニライドオンで更新しているではありませんか！

「こんなOLDゲームのハイスコアをひたすら縮めようとしている人が、他にもいたのか！」とびっくりしました。

「よし、LAP－BMXERさんも頑張ってるんだ！」と、私も今スパハンライドオンで8′15″00を目指してひたすらがんばってます。

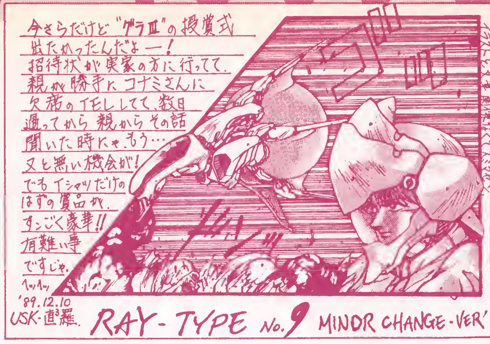
P.S.ハイスコアを載せていただきどーも有難うございます！

「LAP－BMXERさん、がんばって下さい!!」

（大阪府　DEVICE&DCT－XORⅡ君㊒）

★ハイスコア目指す人の気持ちがなんかわかる手紙。今月は熱いゲーマー野郎の声みたいな手紙が多いね。

⬅（横浜市　USK-直³羅君）
★R2は、3面の落ちる人がスキ♡





⬆（大阪府　人生オプション単気筒90年型君）
★合格したら今度は重い単位。（うう…）

スーパープレイヤーに送る

究極の三択クイズ!!

●打ち返しのあるゲームは？
①グラディウス　②サラマンダ
③リターンオブインベーダー

●ライン合わせが重要なのは？
①Rタイプ　②エリア88
③テトリス

●「こじり」と言えば？
①ウェックルマン24
②ターボアウトラン
③ハイパーオリンピック
（だから、そりゃこすりだって）

●インベタ命といえば？
①アウトラン
②スーパーハングオン
③スラップファイト
（え？あ、あれはインベーダーでしたっけ）

（大阪府　AIM君）

★素直な君って大好きさ。

ゲームができなくなってしまう!!

☆今までくるったようにゲームが好きだった僕も、いよいよ18歳になってゲームができなくなってしまう。就職で、まったくひまがなくなってしまったのです。

今までは学生だったので、休みの日は岐阜から名古屋のゲーセンまでちょくちょく行ってましたが、そんな中でまったく知らなかった人と友達

⬇（福岡県　WAKAMEさん）★女の子から声援もらっちゃって、まーこの幸せもん（オイオイ）



地道な人気で載り続ける シューティング下手っぴゲーマー度チェック!

①…ゼビウス等のシューティングで、前奏が終わらないうちに死んだ事が多々ある。
②…とにかく1面がこえられない。
③…2人同時プレイでは本当に自分が足手まといだなーと痛感し、交互プレイでは相手のプレイ時間が異様に長く感じる。
④…エンディングを見たシューティングは、みんな2人同時プレイだった。
⑤…10発以上の弾に囲まれると目の前がまっ暗になって、さらに前後不覚におちいって、結局死ぬ。
⑥…東亜プランのシューティングはやる前からあきらめている。
⑦…こすりやピアノ撃ちをすると、よけいに弾の出が悪くなる。
⑧…スピードやレーザーよりバリアーの方を先にとる。
⑨…どお――――――っしても敵の動きと弾の動きがよめない。
⑩…イメージファイトやグラIIの2周目を突破している人を見ると、後光がさしているように思える。

さてさて、○の数が…

1〜3の人…今あなた、鼻で笑ったでしょ‼
ふん、どーせ…。
4〜6の人…うーん、でもあなたまだうまい方でしょ、いいんだ、いいんだ。
7〜9の人…あと一歩で下手っぴ軍団の仲間入りだ‼え、入りたくない?
10個の人…なんや、俺のことやないか!みんな俺の仲間だー‼って、迷惑?

(大阪府　中村雅信君⑮)

★実は編集部一ゲームの下手なこの私。全国へボゲーマー諸君、今こそ立ち上がろうっ!(立ち上がってどーなるもんでもないが…)

愛はゲーセンをすくうか!? いきなり駄菓子屋救済ぽえむ!?

HARADA、
その存在を知る者は地元でも少ない
はらだ、
現在テーブル数8、体感はない
原田、
一人の店員が両替を兼ねている
HARADA、
元は雑貨&駄菓子の店だったらしい
はらだ、
この名前の由来を知る者は少ない
原田、
究極のゲーセン駄菓子屋!
こんなHARADAに君も来ないか?
(特に福島県内のゲーマー諸君)

●—どんなに小さくてもいいですから、外わくでもいいからのせて下さい。「HARADA」だけでもいいですから。最近この店は客の入りが悪く、ここから100m離れていない所に住んでいる僕としては他人事と思えません。僕はもちろん兄貴も通っていた店で、店のおっちゃんも親しくなるとなかなかナイスなおっちゃんなのです。あまり長いとのらないと思ってこれだけにしました。どうかのせて下さい。お願いですから。

(福島県　HARADA愛好会名誉会長ANA君⑮)

★うおーーッ。なんか泣かせる話だぜーーっ‼でもこれじゃどこにあるのかわからないーーーっ!!!

になれたのはとてもうれしかった。VGMのテープの貸し借りをしたり、新しいゲームの話をしたりと楽しい毎日だったけれど、もう少ししたらゲーセンに行けなくなり、RIIもグラIIIもできず友達にもう会えなくなってしまう。

ここのところ、そんな事ばかり考えたりしていますが、そんな安易な考えでデューダしたりなどという事は絶対しないよう自分に言い聞かせ、なんとか頑張っています。

きっと春になると、ゲーメストを読んでいる人の中にも僕と同じ様な事でゲームをやめなくてはならない人がいると思いますが、考えを聞かせてほしいです。ちなみに僕は泣く程悲しいです。どうでしょうか…。

(岐阜県　俺様はHOPⓇ君)

★私の回りにも社会人ゲーマーはたくさんいるし、ゲームが好きな限りなんとかなると思うよ。頑張って下さいね。

「パワードリフト溺愛物語」を読んで

☆攻略ではゼロウィングとミッドナイト…が非常に役に立ちました。このようにわかりやすく要点をおさえ、小さな図を多用して攻略記事を書けば、攻略できるゲームの数も増えていいと思います。

しかし、なんといっても1月号で心を暖かくしてくれたのはゲーム懸賞論文でした。

実は、僕も藤内さんほどひどくはないですがアレルギー体質で、藤内さんの気持ちはよくわかります。そして藤内さんがパワードリフトに熱中されたように、僕もASOに狂ったように熱中した思い出があります。何といっても僕をこの世界に本格的に引き込んだゲームがこのゲームだったんですから…。ちなみに、僕のスコアネームはASOです。

精神的・肉体的にこれほど悩みながらも、こんなにゲームに熱中した人がいるという事に感動し、また、ゲームは人の心のささえにもなるんだと思いを新たにしました。

今月で40号だそうですね。おめでとうございます。これからも頑張って下さい。寒くなりますので体に気をつけて。

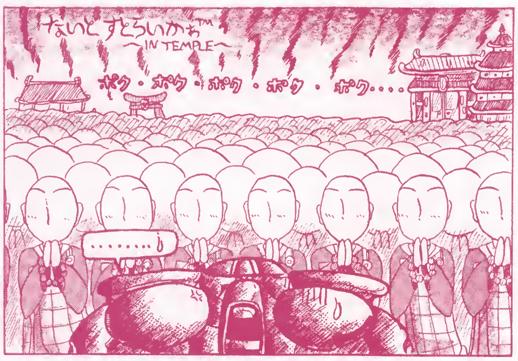
(長崎県　谷口　昇君)

★どうもありがとう。みんなも試験やら仕事やら大変だろうけど頑張って、楽しくゲームしてちょーだいね。



➡(愛知県　れじす&K・I君)★いや、トリオTHEパンチがあるっ‼デコの未来は明るい!

⬇(兵庫県　SUR-3、くまんさん)★なぁんみゃあ〜〜〜〜だぁ〜〜〜〜(うおー気が狂うー)



⬇(東京都　姫神れいす君)★下のモアイがみょーにかわいいのだ。



大芸道

今月の一曲!!

(鋼鉄ジーグのふしで)

※バンババババン
ババンバンババン
(くり返し)
おーれが辞めたら(バンババン)
だーれがやるのか(バンババン)
年金支給の10年延期、撤廃だ!
走れ　バンバンババン
走れ　バンバンババン
市民シェルター、地震に強い
ビルドアップ!バンバンバンバンバン
ビルドアップ!バンバンバンバンバン
バラバラバンバンバンバンバ
バンバンバンバンバンバン
腕が筋肉(ババンバン)
足が筋肉(ババンバン)
戦う市長だ　ファイナルファイト

(神奈川県　バビヨンズ君)

★ちょっと強引な落とし方がイイね。MSX2がもらえるように編集部一同応援してるぞ。

ワルキューレの災難

大晦日はどの家庭も忙しい。彼女も例外ではなかった。

「人参、ごぼう、れんこん、エトセトラ、と」

ワルキューレは正月用の食料を重そうに抱えながら家路を急いでいた。

「年越しそばも餅も買ってあるし、完璧だわ」

夕方近く、家の扉を開けたワルキューレの視界に予期せぬものが映った。サンドラが食卓で年越しそばの山をものすごい勢いで次々とたいらげているのである。丼の中には餅が1杯につき3個入っていた。餅を食べてはそばをずるずるっと吸い込み、とどめに汁をずずーっと飲み込む。

数分後、サンドラはワルキューレの分身が持って来たお茶をすすりながら言った。

「ごっつぁん」

「こら」

ワルキューレはサンドラに後ろから蹴りをいれた。

「やぁ、サルキューレ」

「ワルキューレよっ!!」

テーブルをバンと叩いてワルキューレは叫んだ。その衝撃で家もズンと揺れる。

「何考えてんのよ!人の家に勝手に上がり込んでそば食べて…そば弁償してよ!!」

サンドラはいつの間にかコタツの方に移って、その上のミカンの山に手を出している。

「いや～、それが…」

「サンドラ、そばはまだ少しだけ残っているんだよ」突然コアクマンがコタツの中から体をよいしょと持ち上げた。

2人は驚いてずっこける。

「コ、コアクマン…どっから」

「まあいいじゃないの。どう?私まだそば売ってる店知ってるわよ」

「よし、ワルキューレ、年越しそばを手に入れ、地上の平和を取り戻すのだっ!」

サンドラはワルキューレの肩をつかんで言った。

「サ、サンドラ…」

ワルキューレは目を輝かしてサンドラを見つめた。目をキラキラさせてコクンと頷くサンドラ。バックには神が現れ、2人を光で包み込んだ。

「ちがーう!!!」

ワルキューレはコタツをひっくり返し、みかんをまき散らして叫んだ。

「全部あなたが食べたんでしょうが!!早く行ってそば持ってきてよ!」

サンドラとコアクマンはコタツでぬくぬくとみかんを食べ、分身が持ってきた菓子をつまみながら、さわやかな笑い声をたてている。

「さっさと行け――っ!!」

飛び蹴りをくらったサンドラの体が壁をぶち破って路上に吹っ飛ぶ。

サンドラはむっくり起き上がるとぼそりと言った。

「怒るとシワが増えるのに…」

「サイクロン!!」

そしてサンドラは星になった。

結局不安なので、3人で行く事にしたワルキューレが、ぶつくさ言いながらコアクマンの後を歩いている。まぁサンドラがお金(ゴールド)を出すからいいか。

「あったわ、ここよ」

コアクマンは小さな店を指さして言った。これでやっとそばが手に入る…しかし、店に入った途端、ワルキューレの希望は粉々に砕け散った。中にあったのはたぬきうどんだった…コアクマンは麺類の区別がつけられなかったのだ。

「ね、あったでしょう♡」

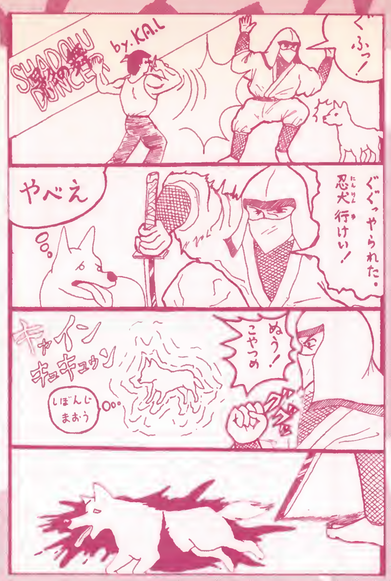
「ぼ、ぼくは、こ、これでもいいんだな」

「星になれ!!」

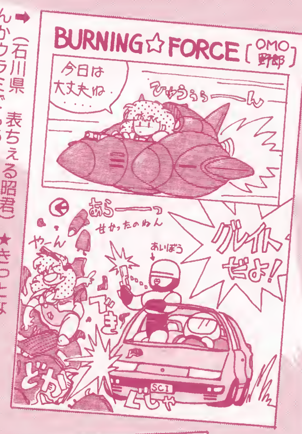
キラッ、2人は星になった。

(岩手県　青蒼龍君)

★妙にジャパニーヅなワルキューレですな。ふつーのパロゲーも待ってますよ。大芸道コーナーの得点進級制はただ今検討中なので、来月まで待っておくれ!あ、あとアイランドでテレカ(当)になったけれど、まだ来てないという方、住所とペンネーム、本名を書いて連絡して下さぁあい。



⬆(茨城県　KA.L君(当))★犬の表情にすばらしいものを感じますね。



➡(石川県　表ちぇる昭君)★きっとなんかウラミでもあるんだろーねこの人…。



⬅(東京都　花・にのみい君)★お下品なネタは担当者のイメージが落ちるからひかえようっ!!(のせなきゃいーのに…)



➡(北海道　ちょっぱあ卍君)★尻が赤いと危険かも知んない。(作者談)



⬆(埼玉県　妖刃定光君)★昔「子づれ狼」のゲームがあったのだ。(そんな昔でもないよーな気がする)

こちらこだわり派



今日ふと思ったが、以前セタスペシャルを恥をしのんで予約して買ったにもかかわらず売り場のねーちゃんは豆本をくれんかったぞオイ。今頃、あのオレの豆本はどこに……店長のおやじのえじきとなったのだろーか?
…く、くやんでもくやみきれないぜ…(こんな事で悔むなって)

(福岡県　ただのエッチ君)

★こ、こいつは何ゲーマー?

今どきのガキゲーマーに一言!

☆学校の帰りにクラスの友人「ビッグフラット」君とゲーセンに行き、1ヵ月ばかりやっていなかったプラスアルファを2人でプレイしました。
彼は7面ボス、私は1周クリアまで行った事があるのですが、3面ぐらいまで来た時、小学生と思われる子供達がやってきました。
どうやら彼らはプラスアルファがやりたかったらしく、私達のプレイを見て、ここはこうやらにゃいけんとか下手くそとか早よう死なんかのーとか、ほとんど命令口調で言ってくるのです。寛大で優しい私達は最初冗談半分に聞き流していたのですが、私が3面ボスでミスってしまったら「あ〜あ死んだ。じゃけえ言うとおりにしてりゃあ良かったのに」等と言われて、さすがにムカつき、彼等が去ったあとは、友人と「生意気なガキじゃの」と言いながら気分を入れ変えてゲームを続けたのでした。
するとまた先ほどのガキ達がやって来て、こんどは5千点ボーナスをとれないと「あー、何で『イェイ、イェイ』とらんのん!あーあ、得点ブツ損しとるけー」とか、敵の弾をハイパーを使わずによけていると「ここはハイパー使わんにゃあいけん!危なかしーのー」とか人の気分を害するよーな事を平気で言ってくるのです。
たまりかねた私と友人は「他の所でゲームでもしよけ!」(命令形)と言ったのですがひき下がらず、ついに我々は7面ボスでゲームオーバーになってしまいました。そして我々が名前を入れ終えて席を立つと、すかさずそのガキ達は席をブン取ったのだ!
私はこういった経験から一言いいたい!!
最近のガキは言葉使いやマナーが悪い!そりゃあ自分達が楽しみたいのもわからんではないが、プレイヤー同士の最低限のマナーぐらい守ってくれ。そうせんと将来ろくなゲーマーにならんぞ!

(山口県　謎の教育指導者ストライダー月影君)

★まあー、誰だって昔はガキだった事だし少しは大目に見てやらにゃーね。それにしても高田馬場の小学生は「お金くれ」とか言い出すわ、床をはいまわって落ちてるお金を探すわで、ほとんど野性化してるぞ。保護者はいないのか!

ゲームをやっていて何が楽しいか!?

☆…と聞かれる事があります。僕は、そんな時はいつも「自分が主人公になれるから」と答えています。確かに、暇つぶしとか何かにつけてのうっぷんばらしという人もいるでしょう。しかし、僕はゲームの本質は「自ら話の主人公となって感情移入していく」ところにあると思います。
ある時はメカメカしい機械に乗りこみ迫り来る敵に対抗したり、またある時は筋骨隆々の肉体美を持つ男となって格闘やアクションをくりひろげる…といったように、自分にはできない役割をゲームの中で果たせる、そういう事がゲームの本当の役割であり、本質なのでは?

(大阪府　坂井芳紀君)

★ゲームの楽しみには色々な要素があるんだし、どれが正しいとか本当の楽しさという事はないんじゃないかな?もちろん、自分が主役となる楽しみはゲームならではだね。

まーじゃんゲームこのままでよいのか?

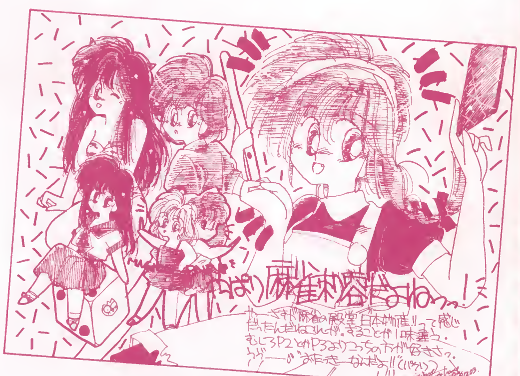
☆最近のマージャンゲームはどんどんすごくなってきているが、はっきり言って度を越しているのではないだろうか。
この前も新しいマージャンが入ったので、さっそくプレイしてみると、なんと勝つたびにエッチなビデオが流れるではないか。最初はラッキーとか思ってやっていたが、よく考えればそこは小学生とかもいっぱいいる所なのである。彼らが裸であえぐネーちゃんを見てどう思うだろうか。
マージャンゲームが話題にのぼっている今、私はあえて言いたい。小さい子だってゲームしてるんだぞ。

(埼玉県　本名はヤヨ!!君㊐)

★それは言えるのだ。



⬆(神奈川県　ジグラット大尉(笑))★戦いに生き、戦いに死ぬ…この言葉の意味をかみしめる時が、来た。



⬆(北海道きさらぎえいみーさん)★やはり、まーじゃんも楽しくなくては…。

カラーイラスト特集またやるぞう!!

おかげさまで大好評のカラーテレカ&カラーイラスト特集、今ここに第3回コンテストを開催することとあいなりました。
今回もおっきく扱えると思うので、楽しくてキレイなイラストをいっぱいちょーだいね。テレカデザイン採用者には、賞金1万円とそのテレカをプレゼント! 前回と同じく、優秀賞や大ボケ賞も考えてるよん。
イラストはカラーで、あとはアイランドの要項と同じ。テレカ採用を狙っている人は、テレカサイズにしたり、サインを切れない所に入れてね。
●宛先は「カラーイラスト特集」まで。
●〆切りは2月末日、5月号で大きく紹介するので力作傑作を期待してるよ。

ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同志の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、売りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、御了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙等）、または業者の方の御利用はご遠慮ください。

売ります

●セガシステム24、全ハーネスとホットロッド付8万円で。アタリガントレット基板のみ3万5千円で。コナミリングの王者JAMMA→アタリのハーネス用基板付1万8千円で。まとめての人にはFCカセット10本サービス。（古いやつだけど）葉書で。（〒438-20 静岡県磐田郡竜洋町高木186-1 山崎砦之）

●20インチ筐体、ハイパースポーツスペシャルを売ります。希望価格を明記してハガキで。（〒928 石川県輪島市河井町4-50 塩士良夫）

●PC-88VA2マウス付にソーサリアン、サーク、アークス等ソフト多数をつけて15万円で。早い者勝ち。W〒で（〒358 埼玉県久保稲荷4-21-22 平原正基）

●魔界村のPCボード、バルトリックを各1万円で。配線図つき。送料込み。他のPCボードと交換可。返事の必要な方のみ、W〒で。（〒167 東京都杉並区上井草2-26-9 秋山和徳）

●箱・説付新品同様のPCエンジン+ドラスピ、忍ウォリ、道中記、サイドアームを1万五千円位でいかが？高額優先。条件応相談！Wハガキで。（〒560 大阪府豊中市立花町1-8-18 湯浅賢二）

●アクセスのコントロールBOX+専用モニター+黄金の城+パドルマニアを3万5千円で。すぐ動きます。W〒で。（〒277 千葉県東葛飾郡沼南町大津ヶ丘4-5-7-503 中嶋 琢）

●基板グラディウス+コントロールBOX+RGBモニタを4万円程度で。W葉書で。（〒690 島根県松江市竹矢町1930-2 布々内正樹）

●グラディウスIIを4万円で。送料こちら持ちサービスいっぱい。Wハガキで！（〒963 福島県郡山市久留米6丁目52-2 田村秀和）

買います

●ゲームボーイ本体を1万2千円ぐらいで。ソフトなんかつくとうれしい。送料こちら持ちで、まずはWハガキで。（〒532 大阪市淀川区塚本2-3-25プールバール302 井上茂信）

●どなたかスプラッターハウスに関するものなーんでもゆずって下さい。（〒191 東京都日野市日野7581-7 神保成実）

●VHS「カプコンゲームシンドローム」「コナミベストセレクション」を売って下さい。希望価格を書いてW葉書でお願いします。（〒309-14 茨城県西茨城郡岩瀬町友部1044-3 磯崎慎司）

●アナログ21ピンRGBモニターを適価にてゆずって下さい。希望価格を書いてW〒で。（〒590 大阪府堺市香ヶ丘町2丁目11-11 岡 周司）

●PC-88FH用サウンドボードII、PCエンジン+インターフェースユニット+ロム+ロム+できればソフトを安価でゆずって下さい。多少のキズ・よごれなどはOKです。（〒769-26 香川県大川郡大内町中筋482 児島 通）

●基板ツインイーグルを4万円以下、ドラキュラを2万円、魔界村、サイドアームズを各8千円で買います。ツインイーグル安くしてくれる方にはナムコグッズを少々差し上げます。W葉書で。（〒796 愛媛県八幡浜市大黒町5丁目 寺林 晃）

●ゲーメストNo.1～14、23を送料込の希望価格で買います。おまけにポケコンPC-E500をつけます。2月末ぐらいまでにW葉書で。（〒729-02 広島県福山市本郷400大谷荘208 和田悠孝）

●アタリ社スターウォーズI筐体ごと買います。また、IIIII入手方法に関する情報求む。Wハガキか封書で。（〒970 福島県いわき市平中神谷字十二所河原28 新妻澄人）

●シグマ電子のARV-7とG-7TURBOを定価の半額位で売って下さい。又、基板も買います。希望価格を書いてW葉書にて。（〒412 静岡県御殿場市中畑649-2 勝又 猛）

交換・その他

●あなたのPIII豆本（中巻）を新明解ナム語辞典と交換して下さい。連絡はW葉書にて。（〒350-02 埼玉県坂戸市千代田3-18-20 市川英俊）

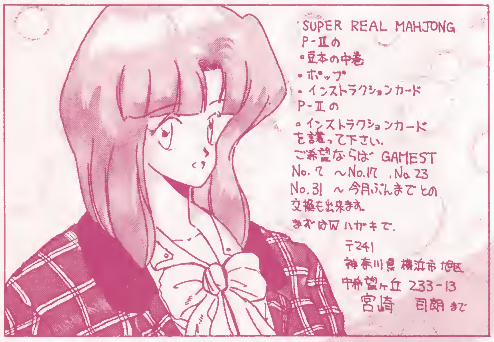
●私のPCエンジン+CDロム+ソフト2本を、あなたのマザーボード（M7システム、システムI、II、メガシステムIのいずれか）と交換して下さい。62円切手同封でをつけます。おまけにGMのCDをつけます。（〒484 愛知県犬山市大字羽黒字根比敷10-66 佐藤亮）

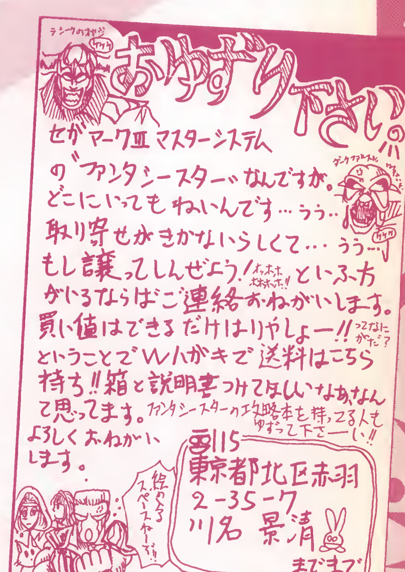
●アーケード、家庭用ゲーム、アニメが好きな女の子、文通しませんか？（〒400 山梨県甲府市朝気1-10-22 松本 甫）

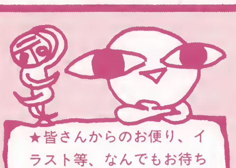
●私のガンスモークの基板をあなたのスタジアムヒーローまたは黄金の城と交換して下さい。送料こちらもち。（〒799-15 愛媛県今治市東村866-21 加藤英二）

●毎日が、すごく退屈。でも"ナムコ"だけはとっても大好きなあなた、ペンを取り一緒に文通を。（〒400-20 山梨県中巨摩郡八田村六科1102 森本直也）



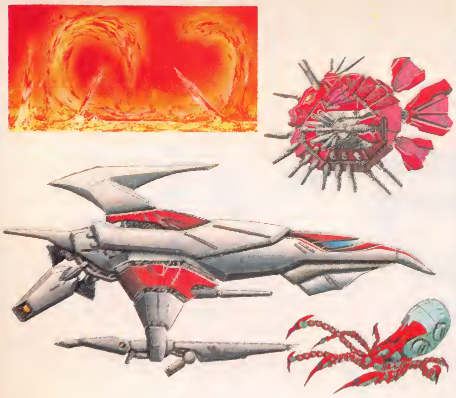






あて先
〒101
東京都千代田区内神田
1-15-15 柴田ビル
新声社
ゲーメストアイランド係

★皆さんからのお便り、イラスト等、なんでもお待ちしています。イラストをハガキにかく場合は黒インクを使ってくださあああい。



ダライアスII

WIZARDRYの経験値47億のバイオが贈る。

ザ・ダラIIシリーズ No.4

違いが分かる人間になりたいね。3画面だけのゆとりです。

これが2画面と3画面バージョンの違いだ!

はっきり言って、2画面と3画面の違いと言ってもほとんどありませんが、攻略の上で言うと多少違って来る所が有ります。2画面を基準に3画面の違う所を箇条書きで書き出してみましょう。

●太陽…プロミネンスの数が多い。

ファイヤーキングフォスルの動きが多少違う。

●水星…ハリセンボンのボスの所で、以前(12月号から2月号)書いた核トーチカの速攻壊しが使えません。(絶対にダメージをくらう。でも使った方が楽かもしれない)

●火星…ボスの攻略の所で、画面の右側にまわり込むとありますが、それが使えなくなっています。(一番上の触手がじゃまをしていて、無理に行こうとするとダメージをくらう)

この場合、真っ正面から戦うしかありません。

しかし、3画面なのでボスとの距離が、2画面よりも多少多くなるため楽です。

●木星…シルバーホーク

前に攻略で真っ正面に張り付くと書きましたが、これが使えなくなっています。なぜかと言うと、2画面では上下にしかボスが動かなかったのに対し、3画面では左右に動くからです。

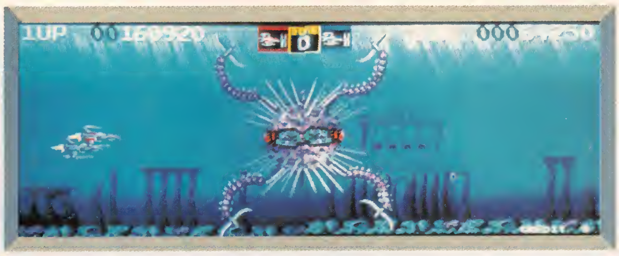
しょうがないので、後ろに回込んでカッターを壊し、右上の安全地帯から倒しましょう。

大体この位だと思います。

あと、3画面は画面が広いので、弾切れを起こしやすいという事も覚えておこう。

2画面バージョン / 3画面バージョン

何か狭そうにしていた、リーダインだった。



これが、こうなる



今は、思いっ切り手が伸ばせるようになった。

昔は、真っ赤に照れていた。



これも、こうなる



今では、子供も生める様になった!?

昔は、引っ込みじあんなシルバーホークだったが…。



これだって、こうなる



今では、堂々と人前に出て来れる様になりました。(でも、ちょっと照れてる)

プロコとティアットが結婚したら。





こうなりました。(仲むつまじく…)

愉快な遊園地アクションゲーム

タイトル画面。



マーベルランド

7650点の壁を突き破れ！

ひさびさに出た、ナムコのキャラクターアクションゲームの新作マーベルランド。

一目見れば、美しいグラフィック。少しプレイすれば、かわいいキャラクターに、システムIIの持つ回転拡大縮小機能をふんだんに使用したドハデゲーム。もうちょっとプレイすればハマリまくるコミカルなゲームです。

特に目を引いたのは、ジェットコースターでの大回転。

画面上でジェットコースターが回るのではなく背景が回転するので、圧倒させるものがあります。

ストーリー

光と平和の国コニーランド。コニーランドにはドラゴン族、妖精族、地底族、水棲族、翼族、魔獣族がそれぞれの場所で平和に暮らしていた。

コニーランドの中央にある平和の丘。その頂にあるのが、大遊園地マーベルランド。マーベルランドは温厚な妖精族達によって守られ、コニーランドに住む全ての人々の憩いの場になっていた。

しかし、それを面白く思わない者がいた。地底族の王、モウル。地底王モウルは、自分より力の弱い妖精族達がマーベルランドを守り、自分の力が地底にしか及ばない事が気に入らなかった。

それというのも「マーベルランドを支配する者は、コニーランドを支配する」という昔からの言い伝えがあったからだった。

地底王モウルは水棲族や魔獣族たちをそそのかし、マーベルランドを占領して、マーベルランドの4人の守護妖精を閉じ込めてしまった。

さらに地底王モウルは、コニーランド支配の野望を果たそうとしている。

ドラゴン族の王子パコは、地底王モウルの野望を打ちくだき、妖精たちを助け出し、マーベルランドを取り戻すべく立ち上がった。

ゲーム構成

主人公を操作して一定時間内にゴールに向かいます。

画面上に様々な敵が現れ、行く手を阻みます。主人公はジャンプして敵の頭に乗ることにより、敵に攻撃を与えます。しかし敵によっては、頭に乗れずにやられる敵がいるので注意して下さい。

主人公が、タイムオーバーになったり、敵にやられて山奥に飛ばされると主人公が1人減り、残人が0になるとゲームオーバーとなります。

ワールドの最終面は、ボス面となっていてワールドそれぞれのボスで戦い方が違います。ちなみにワールド1のボスは、ポカスカで勝負します。まずジャンケンして勝ったらボタンを素早く押し相手をハンマーで殴ります。負ければレバーで防御します。3回戦で、負けたり引き分けたりすると主人公が1人減り少し手前に戻されます。

ボスを倒すことが出来ればボーナスステージとなります。このボーナスステージは、美しいの一言。まるで某遊園地の夏のパレードの様です。

操作方法

操作は簡単、レバーとボタン1つだけ。

レバー左右で移動、レバー



分身で攻撃だー。



水色のゴンドラは水にしずむ。



うおー、腰がぬけるう〜。



ジェットコースターバヒューン！



彼の名は爆風トランプ。



すばやく走りぬける。

下で伏せとなります。ちなみに、伏せながら移動もできます。

ボタンはジャンプで、押す時間によりジャンプが違います。

アイテム

アイテムは基本的に、宝箱の中に入っています。そしてごみ箱の中で押すと移動するものがあり、それをずっと押すことによりアイテムが出現します。

マジカルシューズ…滑りにくくなる。ミスをするとなくなる。

ウイング…ジャンプ力が上がる。ボタン連打でゆっくり降下することができる。

分身…分身をのばした状態でレバーを上下に入れることによって振り回して攻撃出来る。分身の1人ずつそれぞれバイタリティーがあり、敵に当たることでダメージを受け色が変わります。バイタリティーを使い切ると1人ずつ消えてなくなります。

ドクロ…分身が1人なくなる。分身を持っていなくても靴を持っていれば、靴がなくなる。等々。

やっぱりナムコ

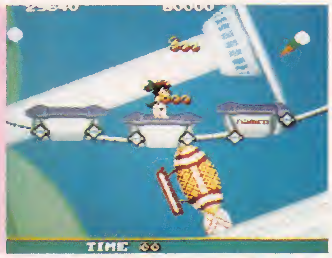
非常にナムコらしいゲームだと思う。なかなかテンポがよく変な敵キャラがすごくいい。爆風トランプなどは気に入ってしまった。どこかパックランドに似ていて、とにかく最高にいいゲームだと思うので1度プレイしてみて下さい。

（はんたあ）


うひ〜。おぼえてろー。

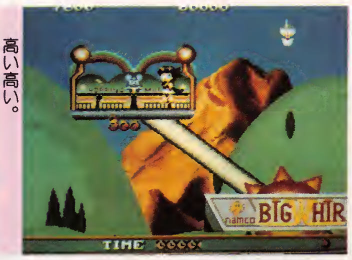

ドルフィンに乗ってジャーンプ。

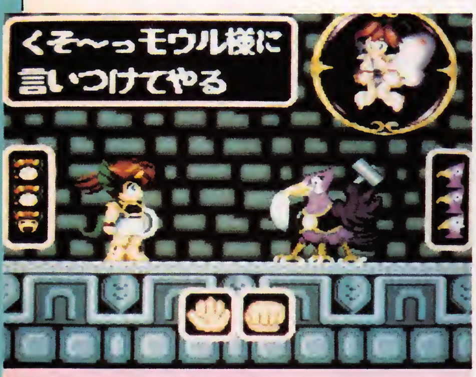

ハロウィンの頭がゴロゴロ。


回る回る目が回る。

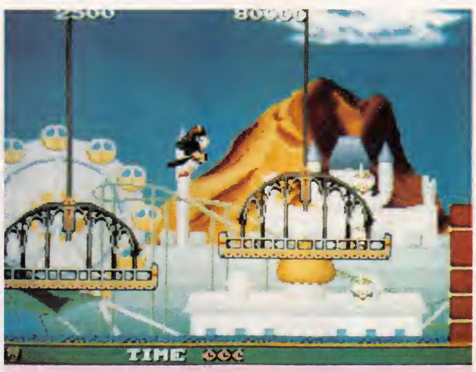


分身を取ったらこのとおり。

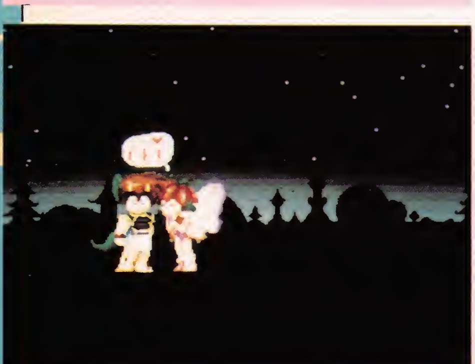

高い高い。



勝手に言いつけて。


そうれ、ジャーンプ！


パックランドのフェアリーさん。


赤面のキッス。



それ、ドカーン。


マーベルランド全景。



戦う市長だ!!

ふぁいなるふぁいと

Final Fight

イラスト：カプコン開発スタッフ
構成：栗原桃郎

ハガー　身長202cm　体重121kg
元ストリートファイターのメトロシティ市長。街の暴力集団マッドギアを鎮圧させるが、娘ジェシカを奪われ、強迫される。怒りに野性の男を再び目覚めさせた彼は、戦う肉弾となって街の腐敗に最後の闘いを挑む。



仲間はずれ。心ない彼らの仕打ちが幼ないガイの心に傷を作ったのだった。



のばした片手が刺客をパンチ。なあーんてこりゃラッキーパターンやね。



ガイ　身長179cm　体重72kg
武神流忍法39代目伝承者。(目からレーザーでも出すんだろか）忍法における体術に関心を持ち、実戦の経験を積む為に渡米したが義侠にかられて一緒に戦う。



そーいや特攻野郎Aチームのミスター T も昔市長に立候補したそうだから、政治とはそーゆうもんなのかもしんない。(猪木もがんばってるし)

拾い物には厄がある!?



「兄ちゃん、誰か倒れてるよ」「どーせ落ちてる食い物でもくったんだろ、ほっとけ」あぁ世は無情なりィ〜。



貧乏なんてキライだー



今でこそ市長やってるワタシ(ハガー)ですが、酒場で芸をして日銭を稼ぐ時代もありました。でも世間の目は冷たかった。

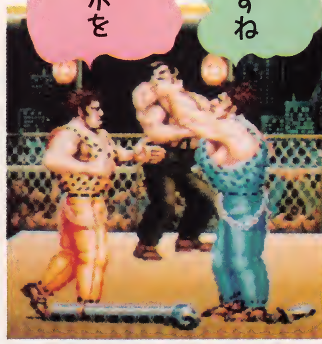
びっくり日本新記録ー！



チャレンジマンとして日〇テレビに毎週出演したりもしてたのです。(ガラスを発泡スチロールにみたてるコト)



コーディー　身長182cm　体重85kg
ケンカの天才。強力なストレートパンチもさる事ながら、彼の手に収まったナイフは戦う相手にとって悪魔のごとき脅威となる。恋人のジェシカをさらわれたコーディーを止められる人間は、いない。



行きつけの整体師さん達。体格の良さにはワタシもタジタジ(公認死語)



君子危きに近寄らず



都会の闇には心に傷を負った人々が。あれに浮かぶはバットマンか、はたまた麻原彰○かっ⁉

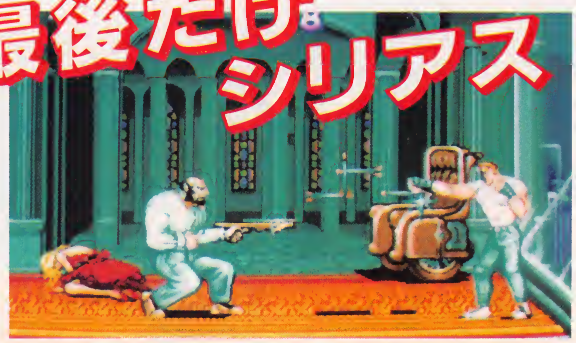


あぁジェシカジェシカ、かわいいジェシカ、今どこにいるのぉーっ‼ハガーの郷愁の思いが通りすがりの女性に炸裂する。



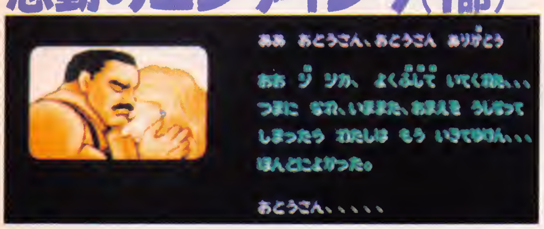
おっとーこいつは市の財政に影響を与えている日本車‼娘を奪われた腹いせについでにブチ壊しちゃえ‼

最後だけシリアス



とうとうラスト、ベルガーを追いつめた‼ジェシカは無事か⁉――真のファイナル・フィイトはここから始まる‼

感動のエンディング(1部)



どーも感情に走ってると思ったらそーいう事だったのか、娘を妻にするとはとんでもない奴‼（※本当は「妻に死なれ」）

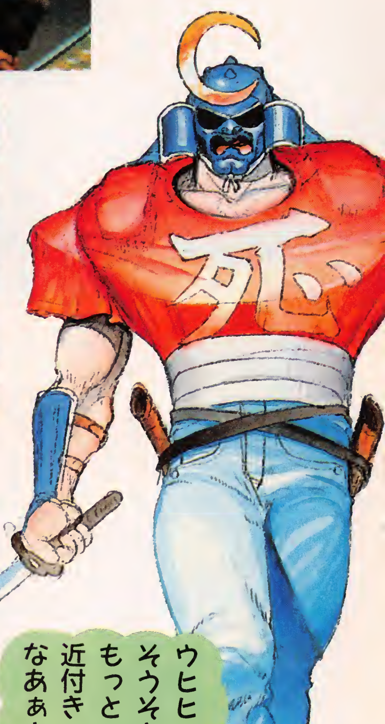


こ、このすごいセリフ。傷心の忍者、ガイの行く末を知りたい人はゲーセンで。

秋葉原駅前



秋葉原駅前ではこーいうオッサンが包丁を売っているのだ。ローカルネタで申しわけない。





汚ない奴らに手段は選ばず／この隠したナイフでサクッと…（この人、どーやって市長になったんだろ）

PONY CANYON

SCITRON



期間2/21〜3/21

（ペンケースがなくなりしだい終了させていただきます）

◆近畿

[大津]WAVE大津店 [京都]十字屋四条店、清水屋、高島屋レコード部 [大和郡山]啓林堂 [枚方]ワルツ堂樟葉店 [吹田]吹田ダイエーサウンドワールド [豊中]交声堂駅前店 [大阪]阪急イングス、梅田阪神百貨店十字屋、ディスクピア日本橋店、ディスクピア梅田店、心斎橋ミヤコ本店、日本橋ワルツ堂第一店 [堺]山吹デンキ堺本店 [河内長野]ショップ南海エコー店 [和歌山]音文堂市駅前店 [西宮]星電社西宮北口店 [神戸]星電社三宮店

◆中国・四国

[松江]スイング駅前店 [岡山]大森楽器本店 [広島]紀伊国屋書店レコード部、ダイイチ本店 [徳山]演奏堂 [徳島]フジレコードバイパス店 [高松]タマル本店 [高知]細川レコード [松山]明尾書店本店

◆九州

[福岡]ベスト電器本店、ヨシダ楽器本店 [佐賀]久米楽器 [長崎]コタニレコード長崎店 [熊本]帝都無線 [宮崎]西村楽器本店 [鹿児島]㈱十字屋

CHANCE
チャンス

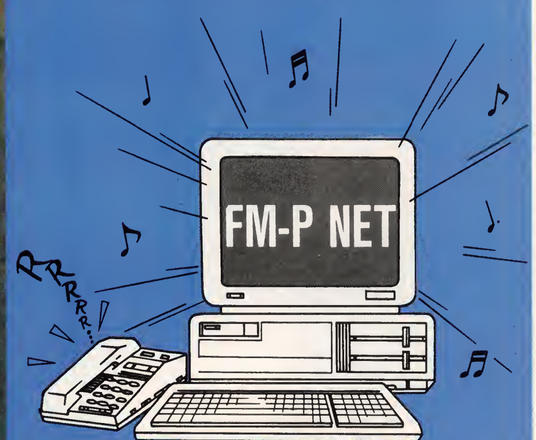
★パソコン通信にゲームミュージック専用ボードがスタート!!

FM東京の運営する音楽ネット"FM-Pネット"は、全国130カ所にアクセスポイントがある超大型ネット。しかも、音楽データをやりとりできる音楽専門ネットなのだ。
そのネットにサイトロンレーベルの"ゲームミュージックファクトリー"がついにスタート。この機会に、ぜひパソコン通信を始めよう! 将来的にはゲームミュージックのSEやBGMのDATA供給も始まる予定だぞ!!
（3月1日スタート）

FM-P NET入会案内

今ならGMファクトリー設立記念として、3,000円の入会金が、サイトロンレーベルのバックアップで、ナント2,000円! さあ、パソコン通信を始めるチャンス!!

●入会案内書ご希望の方は
下記㈱ポニーキャニオン サイトロンレーベルの「FM-Pネット係」まで、ハガキにあなたの住所、氏名を書いてお申し込みください。



3月1日スタート

LD

2月7日発売!

Super Monaco GP/TURBO OUTRUN
スーパーモナコGP　ターボアウトラン



セガのハイエンターテイメントシリーズ第1弾「スーパーモナコGP」と体感ゲームシリーズ最新作「ターボアウトラン」を収録。全ステージはもちろん、ゲーム攻略法、各種モード、クラッシュシーンもバッチリ。
映像特典：S.S.T.バンドライブ"マジカルサウンドシャワー"収録
ナレーション：キャロル久末

CLV/1面57分/CXステレオ
PCLP-00019 ￥6,400（税抜）

INFORMATION
インフォメーション

★サイトロン・ファンクラブF.S.G.第3期会員募集開始!

ゲームミュージックのファンクラブが会員募集中。いま入会すると、F.S.G.（Friendly Scitron Game Entertainment）オリジナルテレホンカードをもれなくプレゼント! また毎月サイトロンの最新情報などをお届けする「F.S.G. NEWS」や、季刊発行の会誌「P.S.G.」、ほかにも「不幸の文通」や「イベント」など内容は盛りだくさん! 入会金1,000円、半年会費1,200円です。

●入会案内書ご希望の方は
下記サイトロン・アンド・アート㈱内 F.S.G.「入会案内書は私のもの」係まで、62円切手をはった返信用封筒（あなたの住所、氏名を書いて）を同封して、封書でお申し込みください。

サイトロン・テレホンインフォメーション
03-236-4000

★サイトロンレーベルに関するお問い合わせ
PONY CANYON INC.
㈱ポニーキャニオン 映像制作事業部
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31 TEL.03-221-3151

SCITRON & ART INC.
サイトロン・アンド・アート㈱
〒150 東京都渋谷区神宮前6-25-8
神宮前コーポラス409号 TEL.03-498-7273

CAMPAIGN
キャンペーン

レーベル設立2周年記念
サイトロンレーベルフェア開催!

全国のレコード店で、サイトロン商品がすべてそろう"サイトロンレーベルフェア"開催。期間中、全国の下記の指定レコード店、電気店でサイトロン商品(CD、ビデオ、LD、カセット、LP)をお買い上げの方に、サイトロン特製ペンケースをプレゼント!

◆北海道

[札幌] 玉光堂四丁目店、玉光堂オーロラタウン店 [函館] 山野楽器ボーニ店 [旭川] ディスクポート

◆東北

[青森] 成田本店 [秋田] ゼンオン [仙台] ヤンレイ、フジ楽器 [郡山] 三野屋

◆関東・甲信越

[新潟] ツモリレコード伊勢丹店 [上田] WAVE上田店 [前橋] 三界堂 [伊勢崎] ナカジマレコード [水戸] ヤマギワ水戸店 [大宮] ヤマギワ大宮店 [浦和] ラオックス浦和店 [柏] 中村屋スカイプラザ、新星堂カルチェ5 [千葉] ラオックス千葉店 [東京] 山野楽器銀座本店、山野楽器東急東横店、山野楽器新宿小田急店、ヨドバシカメラ西口No.1ショップ、帝都無線紀伊国屋店、高田馬場ムトウ楽器、新星堂新宿NS店、新星堂大森店、松井楽器サンカマタ、コタニ蒲田東急店、すみや玉川高島屋店、石丸電気本店4F、石丸電気2号店、石丸電気3号店、石丸電気6号店、ヤマギワ本店6F、ヤマギワB館、池袋東武百貨店五番街 [立川] 新星堂立川ウィル店 [府中] 新星堂府中ヨーカ堂店 [八王子] 山野楽器八王子そごう店、新星堂八王子店、ムラウチ電気 [東松山] 山野楽器東松山店 [武蔵野] 山野楽器サンロード店、新星堂吉祥寺ロンロン店、アニメイト吉祥寺店 [昭島] 新星堂昭島店 [甲府] 天野三洋 [松本] ライオン堂松本駅前店 [横浜] ヨコハマ音楽館、シアル音楽館、ヤマギワ関内店、ハマヤ電気戸塚店、ハマヤ電気A.V.館 [川崎] 新星堂川崎店、新星堂武蔵小杉店、帝都無線川崎店 [横須賀] すみや横須賀店、ヤジマレコード三笠 [大和] 新星堂中央林間店 [町田] タハラ [相模大野] タハラ [平塚] 帝都無線平塚店 [厚木] タハラ本店 [静岡] すみや本店、すみや新静岡センター [沼津] すみや沼津店

◆中部

[富山] フクロヤ楽器本店 [金沢] 山蓄109店 [浜松] イケヤ本店 [豊橋] ヤマト楽器精文館 [大垣] 新星堂大垣店 [一宮] 中川レコード [名古屋] アカツキレコード、新星堂星ヶ丘店、ヤマギワ、ヤンレイ [岡崎] 大衆堂本店 [四日市] 白揚本店

CD

G.S.M. 1500 SERIES

G.S.M.1500シリーズ第6弾!
一挙2タイトル同時発売

アームドF・クレイジークライマー2
ニチブツ



要望の多かったニチブツのアーケードゲーム、2アイテムがカップリング盤で登場! シューティングゲームのロングセラー「アームドF」は、サンプリングドラムを使いこなしたプログレ風のサウンドとノリの良さが決め手。一方、アクションゲームの「クレイジークライマー2」はゲームミュージック界初のラップが魅力。音声合成とゲームで使われなかった曲もフィーチャー。

¥1,500(税込) PCCB-00020

解説書、楽譜、CDケースサイズ・カラーステッカー付

ヘラクレスの栄光II ~タイタンの滅亡~
データイースト



大人気のファミコンRPG「ヘラクレスの栄光II～タイタンの滅亡～」のアレンジ・バージョン。もちろんアレンジはデータイースト・サウンドチーム自らの手になるもの。ファミコンサウンドと重厚で壮大なオーケストレーションサウンドがクロスフェードして展開。

ファミリーコンピュータ®・ファミコン®は任天堂の商標です。

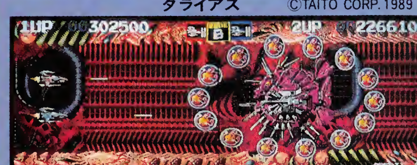
¥1,500(税込) PCCB-00021

解説書、楽譜、CDケースサイズ・カラーステッカー付

2月21日発売!

VIDEO

DARIUS II
ダライアス ©TAITO CORP. 1989



1989年度ゲーメスト大賞「銅賞」、「ベストグラフィック賞」を受賞したタイトーの超人気シューティングゲームをそのままビデオ化。専用大型筐体による2画面ワイドスクリーンと、1画面分ほどに相当する巨大敵ボスキャラクターは、まさに大迫力。
映像特典:ZUNTATA㊙レコーディングシーン収録

カラー/Hi-Fiステレオ/45分/スタンダードサイズ(VHSのみ)

PCVP-10135 ¥4,800(税抜)

2月21日発売!

矩形波倶楽部
KONAMI KUKEIHA CLUB

力ありし者たちの神話。今ここに…

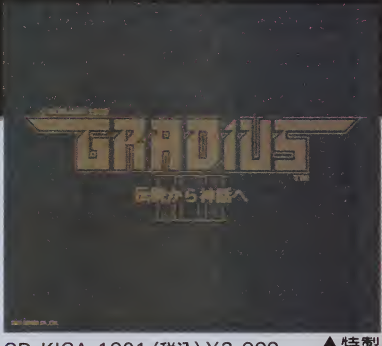
GRADIUS III

グラディウスIII
コナミ矩形波倶楽部

2月21日発売

■FINAL PROLOGUE■

限りなく深く暗い闇の彼方、幾重にも重なる暗黒銀河……。
その未知なる領域より生まれいでし謎の破壊神"バクテリアン"が
再び活動を開始しはじめた……。
そして再び超時空ファイター"ビックバイパー"が発進。全宇宙
の命運を賭け、果てしない闇の彼方へと今、飛び発つ…。



CD:KICA-1001（税込）¥3,000
CT:KITA-1001（税込）¥2,500
▲特製化粧箱

オリジナル・ゲーム・サントラ全30曲に加え、矩形波倶楽部のアレンジ、演奏による新曲3曲、開発㊙ドラマ1篇、そして効果音を収録した超豪華盤!!

●初回プレス分のみ"特製化粧箱"に入って発売！さぁ、今すぐレコード店で予約しよう！しかも表に貼ってあるステッカーになんと"愛蔵家ナンバー"が入っている。このナンバーが何であるかは？来月、解き明かされる…。（CDのみ）

●3月5日コナミ・ファン待望のニュー・アイテム登場!!

グラディウス・シリーズ全曲楽譜集 I
〈グラディウスIII 全曲集〉
KIZA-1001（税込）¥2,000 ●この楽譜集は、お近くのレコード店でお求め下さい。

●3月21日発売！

グラディウス・シリーズ楽譜集 II
〈アーケード版〉グラディウス、グラディウスII ～GOFERの野望～
沙羅曼蛇
〈MSX版〉グラディウス2、ゴーファーの野望
エピソードII―、パロディウス 6タイトル全89曲の楽譜を収録
KIZA-1003／¥2,000（税込）

●企画・制作
コナミ工業株式会社

●企画・制作・発売元
キングレコード株式会社
〒112 東京都文京区音羽2-2-2 TEL 03-945-2122

KONAMI

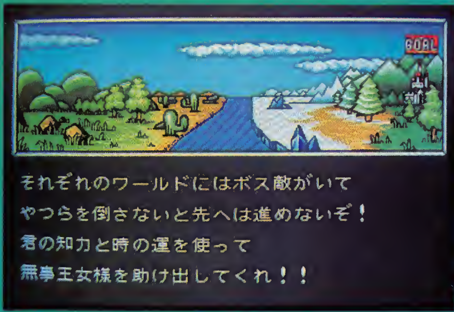
ゲーム・ミュージックの宝庫

キング CGM シリーズ
コンピューター・ゲーム・ミュージック
SERIES

Beyond the infinite wall of darkness lies the unexplored and vast Galaxy.
This Universal wasteland witnesses the re-birth of Bacterion,
the mysterious,evil being and his return to power.
Gradius last hope is the super-fighter "Big Piper".
The fate of not only Gradius
but the entire universe
is in their hands.

シリーズ最高の
グラディウス・サウンド
緊・急・発・進!







カプコンからクイズゲームが出ると知った私は、さっそくゲームセンターに行った。「あったー。」さっそくやってみる。うおーなんだーこれは。
それからゲームセンターに入りびたる毎日がつづいた。そういう私が攻略するカプコンワールド、ジャンル別に完全? 攻略をさっそく始めましょう。

あなたもこれで日本一!
アドベンチャー クイズ CAPCOM WORLD
ジャンル別完全攻略法



●はんたあ

動物



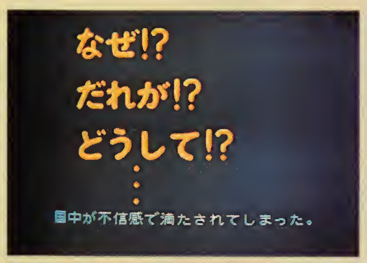
映画の問題と1、2を争うぐらい難しい問題がたーくさん出てきます。わくわく動物ランドを毎週欠かさず見ていて、毎週全問正解している人ならば楽勝なんじゃないかなー。ま、そんな奴いねーだろーなー。

次の内、特別天然記念物に指定されているのは?
1 ジュゴン
2 奈良のシカ
3 カモシカ
4 土佐犬

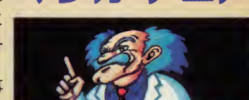
★奈良のシカってせんべいをやる時に礼をするのだが、せんべいは絶対にもらえると思っているのでズーズーしい。

オーストラリアに棲息する動物は?
1 ケラケラ
2 ゲラゲラ
3 クスクス
4 ガハガハ

★編集部の忘年会で酒を飲むと笑う人が来ると聞いたので行ったのだが、笑ってくれなかった。悲しい。



マンガ・アニメ



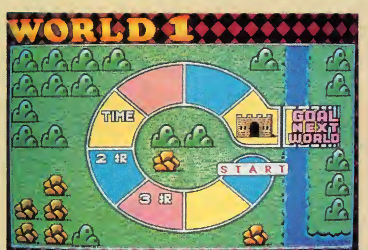
これに関して言う事はありません。しかし、かなり古いネタもあるので、よっぽどのマニアックな人でないと完全には答えられないでしょう。それだけに気をつけて、1回出た問題を確実に覚えていけば問題はないでしょう。

仮面ライダーXは、どんな目的のために作られた?
1 二輪レース
2 農作業
3 深海開発
4 出前持ち

★昔、仮面ライダーシリーズは再放送で、ほとんど見たのだが、仮面ライダーXは途中で再放送打ち切りになった。

エースをねらえのお蝶夫人の本名は?
1 竜崎れい香
2 上条光
3 岡ひろみ
4 北島まや

★エースをねらえは、ほとんど見たことはないのである。最初この問題を見た時は「わかるか!」と叫んだのだ。



グルメ



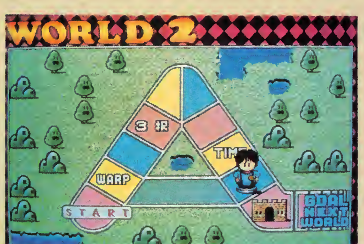
問題の中ではそう難しくないジャンルです。本当にグルメの人なら楽勝でしょう。攻略としては、あなたも、海原雄山の様な超グルメになるように、訓練すれば言うことはありません。そうなった方は御一報下さい。

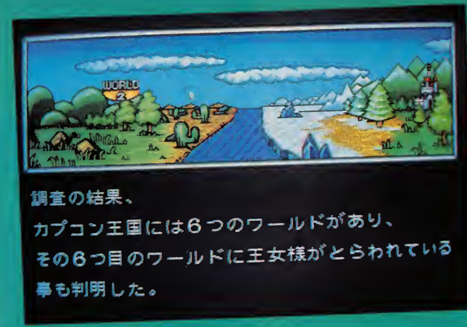
"ツーフィンガー"って何のこと?
1 2本入りチョコ
2 人差指
3 ピースサイン
4 ダブルウイスキー

★帰省したら毎日酒びたりの生活。酒は飲んでも飲まれるな。吐くなら飲むな、飲むなら吐くな。ねえ、学生さん。

次の中で、一番アルコール度の高いカクテルは?
1 ダイキリ
2 マティーニ
3 ピンクレディー
4 キール

★カクテルみたいな上品なものは飲んだことがないなー。やっぱり酒は、そのままで飲んだ方がうまい。







ことわざ



これは簡単。選択肢を見ただけで一発で答がわかるジャンルです。はっきり言って1問もわからない人は、バカです。そういう人は、このゲームをやらない方が身のためです。人からは白い目で見られ、さいふの中身もさびしくなる、二重苦を味わうことになるでしょう。

ことわざで、早起きはいくらの得?

1 100円
2 消費税分
3 3両
4 3文

★選択肢を見ると時代を感じるねー。それにしても、私は消費税には泣かされている。消費税なんてきらいだー。

ことわざで雨ふって何がかたまる?

1 痔
2 天
3 水
4 地

★私は高校生のとき落研にいたのだが、落語でこのようなのがあったなー。まーいーか、そんなこと。



映画



カプコンワールドの問題ジャンルの中で1、2を争う難度を持ったジャンルです。特に選択肢を見ても、どれも正解に見えてしまいます。

このジャンルを克服する方法は、ビデオを一日10本ペースで3ヵ月ほど借りまくってくれれば大丈夫でしょう。経済的に困難だと言う人は、できる限り問題を覚えるのがいいでしょう。

グレース・ケリーの出演した映画は?

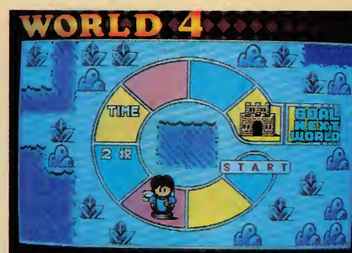
1 裏窓
2 汚名
3 白い恐怖
4 鳥

★そう言えば、最近衛星放送でいい映画がやっている。それにしてもグレース・ケリーはきれいだったなー。

オードリー・ヘプバーンの出演した映画は?

1 ローマの休日
2 花嫁の父
3 波止場
4 リリー

★年末に帰省して衛星放送の映画を見ていたんだけど、昼下がりの情事はすごく面白かった。



理系



受験で理系に進む人及び理系の学校に行っている人は、必ず選んで下さい。それで、あなたが今までどれだけ勉強してきたかわかるでしょう。

太陽・月・地球の順に一直線になった時起こる現象は?

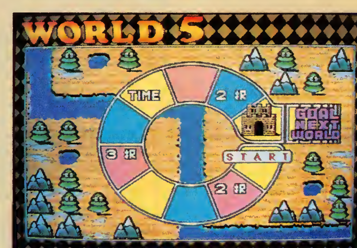
1 太食
2 外食
3 月食
4 日食

★最近めっきり外食が多くなってしまった。食費がかさむかさむ。うーん、でも少食になったなー。

次の内病原体でないものは?

1 三葉虫
2 カビ
3 ウィルス
4 原虫

★昨日、ジンマシンが出た。全身、頭のてっぺんから足の裏までかゆい、かゆい。2日間眠れなかったよー。



童謡・童話



童話の知らないあなた、童話を読んだことのないあなた、そのような人には、とっても難しいかもしれないジャンルです。そのようなあなたは、毎週、日本昔話を見て下さい。

童話「ジャックと豆の木」に出てくる動物は?

1 金のネズミ
2 金のニワトリ
3 金のネコ
4 金のオノ

★さぞかし、この答のものは湖の神様にもらったのであろうか。オノが動物だったのは、驚きである。

童話「金太郎」で金太郎がかついでいたものは?

1 まさかり
2 くわ
3 荷物
4 たすき

★関係ないのだが、私の祖父の名は金太郎と言うのである。私の名が桃太郎にならなくてよかったと思う。



社会・経済



サラリーマンのあなた、このジャンルで答えられなければ、白い目があなたを待っています。このジャンルは、常識を問われるので、新聞を読むなり何なりして、勉強するよ~に。

愛人や恋人に遺産相続権があるか?

1 民法ではある
2 ない
3 ある
4 関係によって

★4番の選択肢はとっても謎である。どういう関係で相続権があるよーになるのだろうか?やっぱり謎である。

1989年4月から導入された税金は?

1 売上税
2 酒税
3 消費税
4 アルコール税

★うおっこんなのわからない奴は死刑だ。何を買っても税金がかかるのは考えものである。

今までに無いぞ! こんなゲーム!

トリオ THE パンチ

アク豊かな3人の闘士、得意武器を使いこなし全面クリアだ!!



タイトル画面



まずは遊び方だな

あまりにもアクの強い3人の男から1人を選び、並いるデコキャラ軍団を倒していくのが、ゲームの主旨だ。

3人は、それぞれに得意な攻撃方法があり、ケースバイケースに使い分けていく。

では、どうやって?

とりあえずは、忍者を選ぼう。やはり飛び道具は強い。その後のルーレットを当てて、キャラクターを取り換えて…、といった具合だ。

ファイティングファンタジーの、超拡大解釈とも言えるこのゲーム。アクションゲームの台風の目になるのは必至だ!!

女のチェックよりも、こっちをチェック!!

こんな奴が自分なの!?

ーパワーアップアイテムー

文章と写真を見較べながら、読んでくれ。とりあえずは、写真のキャプションを全部読んでからにして頂くと、有難い。

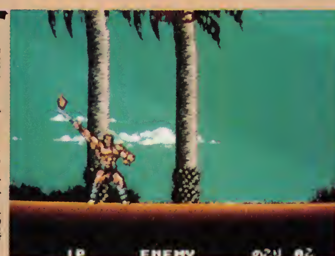
では、キャラクター別に進めていこう。



この面の地形はヤラシイ。黒い棒は、タフガイの砂袋。敵は、麻雀学園長なのであろうか。

剣士〈メイン武器〉





「剣士」である。サブ武器こそ多くはないが、メイン武器は強いぞ!

たいまつ…そう、たいまつである。たいまつで、敵を倒せるのは不思議ではあるが、倒せる。その代わり、リーチが短い。

Sソード…ようは、小型の剣である。破壊力自体は、変わらない。リーチが伸びるのみである。

Lソード…ここら辺までくると、やっと剣士らしくなる。当然、リーチが伸びる。相変わらず、動作がニブイ。

Mスター…モーニングスターであるな。全員の中で、1番リーチが長く、動作がニブイ。

Sたいまつ…スーパーたいまつである。どこら辺がスーパーかと言うと、火を飛ばせるのだ。連射の効く飛び道具、これはバリ強!!

サブ武器…地震・スパーク地震、スパークブラボー(すげえ名前)。全て、地震を起こします。しかしそれ程期待してはいけません。



これぞ、浦島太郎。この後の展開は、凄いぞ(笑)。カルノフ出ずっぱり。

タフガイ〈メイン武器〉

すで…素手です。前と頭上が攻撃できるので、結構便利なのだ。しかし、リーチがあまりにも短か過ぎるぞ。

すなぶくろ…サンドバックを抱えて、ブンブンと振りまわします。彼も必死なんですねえ～。でかいだけに、上方向のカバーもしてくれます。

鉄の爪…うむ、何も言うことはないでしょう。

ふうけん…風拳と書きます。一応は、飛び道具ですね。しかし、不便だよー。1度飛ばすと、画面から消えるまで次のが出せないんだよー。

サブ武器…カツ(喝)とホーミング(ホーミング喝)があります。喝はそれ程でもないが、ホーミングは強い。1段



だるまさんがころんだ。ゲームの進行が、しばらく止まる。フェイントもあるぞ。



この男は、「タフガイ」という。プレイヤー選択画面で、右上のヤツだ。



タフガイは、素手の時は上方攻撃可能だぜ。マジックハンド(ザビガ)かっ!?



チェルも悪に走ったのか!? ハンマーに壊されると、小さくなって、攻撃方法が変わってしまう。要注意。



クンフー老人は、こ～んな事もできちゃう。



ちょっと過激がスキ！

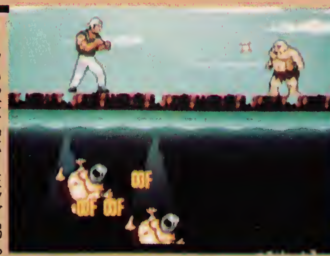
キャラクターゲーム



階でこれだけ強くなるのだから、お買得感アリ。



手の次は、足が敵だ。タフガイのサブ攻撃、「カツ」は空手道を思い出す。ウンウン。



カツの次は「ホーミング喝」。この面は、下からカルノフが浮き上がってきて、地上に出るまで攻撃不可能。色が変ったヤツが、ボスキャラだ。

忍者

〈メイン武器〉



「忍者」である。左右の火炎輪は、サブ武器の「かえん」を使ったところだ。

しゅりけん…1から3まであり、大きさが違います。敵のダメージは、武器の当たっている時間で計算されるので、剣士と比較すると、不利です。ただし、飛び道具なので、最初の頃はいいかも。

サブ武器…岩石落しの術、火炎の術、分身の術、人間爆弾の術、飛天の術、小ガマの術などなど、流石は忍者！ 技が豊富です。だけど、サブ武器はラウンドに1回だからねぇ……。



忍者のサブ武器、「いわおとし」ナリ。カルノフの像は1面のボスである。どの様に攻撃してくるかは、自分で見るべし。



「ぶんしん」も、忍者のサブ武器である。背景の火山は、噴火するぞ。



男は65オから。ケンタのオジサン→鳥→3WAYフライドチキン攻撃。



猫まねきだって、敵だ。まねきの手に当たると、小さくなるぞ。奴の手を壊せ。

男はバクチもやらにゃあ





1面クリア毎に、宝クジがある。体力はここでしか回復しないので、要注意。

ルーレットとは、面クリア毎に必ずやらなければならない、ボーナスシーンである。

以下に、その内容を。

LIFE UP…体力が増える。ゲーム全体を通して、体力を回復できるのはこのシーンのこれしかない。残機の無いゲームであるからして、その重要性は高い。

SUB UP…サブ武器のパワーアップである。

DOWN…メイン・サブともに、1ランクのダウンとなる。これのダメージは、大きいぞ。確率4分の1だ。

MAIN UP…メイン武器のパワーアップ。まずは、これから。

CHANGE…キャラクターの選びなおしをします。ゲームの鍵を握っているのは、実はコレ！ どこで、誰と変えるか、が全面クリアのポイントだぁ！

（"情"）





1コインクリアへの道は、とてつもなくキビシイ。そんなあなたへのコンティニュー。



呪われた羊。勝っても負けても、呪われるのだ。さて問題です。どっちが自分でしょう？



正解は、立っている羊でした。うむうむ、ドラゴン忍者の面だって、ばっちし。



これぞカルノフの像。さっき、自分で見るべしとか言って、バラしてしまった。ジャンプで、よけまくろう。

出来立てのゲーム音楽を、新鮮なうちにお届けする特急便シリーズ第2弾!!

ナムコ ゲーム サウンド エクスプレス VOL.2

バーニングフォース

26分の爽快シューティング・サウンド!! これは絶対買いです。



INCLUDE
■バーニングフォース楽譜付■恒例の開発担当者によるたのしい制作表・裏ばなし及び解説
■このアルバムのために書きおこされたイラストの数々/SE付、等々。

Burning Force

Taking off
Bay Yard (1st Day)
Sarinuka Sands (2nd Day)
Aero Space (3rd Day)
Boss Ⅱ
Bonus Stage
Grass Land (4th Day)
Another World Ⅰ (5th Day)
Another World Ⅱ (5th Day)
Boss Ⅰ
Continue
Lunar Spaceport (Final Day)
Graduation
Closing Theme
Winners
Sound Effects

◎特典:オリジナルカラーステッカー、イラストレーベル(2C)付

2/7 RELEASE

▶CD:VICL-15001(税込定価¥1,500)
▶CT:VITL-13001(税込定価¥1,300)

Victor
JVC

ビクター音楽産業株式会社

DISCO GRAPHY　NOW ON SALE



読者が選ぶ年間ベストヒットゲーム
第三回'89年度ゲーメスト大賞
ベストVGM賞受賞

ゲーム サウンド エクスプレス Vol.1
CD:VDR-14001(税込定価¥1,400)
CT:VCH-12001(税込定価¥1,200)



ナムコ ベスト ヒット パレード
CD:VDRY-25023(税込定価¥2,500)
CT:VCHY-25013(税込定価¥2,500)



ビデオ ゲーム グラフィティ Vol.5
CD:VDR-5300(税込定価¥2,812)
CT:VCH-1913(税込定価¥2,359)



ビデオ ゲーム グラフィティ Vol.6
CD:VDR-5301(税込定価¥2,812)
CT:VCH-1914(税込定価¥2,359)



もうダメ！
待ちきれなくてパニック気分!!

はじめまして♥



■血と汗と涙はまだまだ溜めていてね♥
発売日には予感通りに……
3月25日発売!! 定価5800円（税込）

ほとばしらせま――す!!





↑←これぞ保存版!!ミキとカスミの決定的セクシーショットだ。



■これが応募券だ!!応募要領を間違えるなよ。

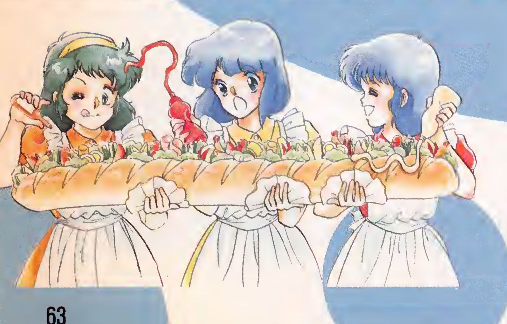
やっと！ やっと応募券が付きます！ CDは買ったか？ ビデオは予約したか？（ゲーメスト読者サービス部でも予約は受け付けておりますぞ）準備は整ったな。よしよし…あと1ヵ月ちょっとの辛抱だ！

ところで1／28に何があったか御存知かな？ そう、「はじめまして♥」巻末についているおまけビデオの上映があったのだ。25組50名様ご招待というワクの中に、なんと800枚以上の応募が！ 当選者は新年から縁起がいいなあオイ！ ちなみにテレカはゲーメストでは取り扱いはしません。

それからページ下に掲載されているイラストは、その応募ハガキの中から選んだモノです。

さて、それではビデオが発売されたと同時に、ビデオ、CD、そうしてこのゲーメストに付いてるぅおーぼけーんを1セットにして送るのだぁー!!（切れてる…）もっと詳しい応募要綱は次号お知らせします。ふおんとぉ――にきっちょ――なアイテムがあなたの手にィ（ぜったい切れてる…）届くことであろー。期待すべし!!

（あくあ）



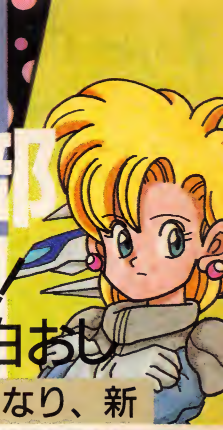
↑ハガキ縦4枚・横5枚の超大作!?





↑女の子からも申し込みが来たゾ。

ゲーメスト '90 読者サービス部



特別 BIG SALE !!

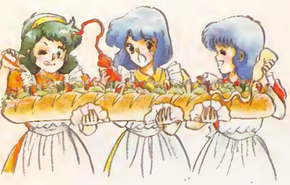
おかげ様で１周年！ ニューアイテム目白おし

いーかげんモチの残りも少なくなり、新しい年代の気分も慣れてきた今日この頃。遅ればせながらサービス部もタイトルに'90などとつけてみたけど来月にはなくなってるのが目に見えてるな。２月27・28日のAOUショーには、サービス部も出張販売に出かけるぞ！ともあれ財布を忘れないよーに。

予約解禁!!（しつこいって）

はじめまして♥

未来でーす
香澄でーす
しょう子でーす



以前から速報でお伝えしてきたとーり、あの、例の、問題の奴がやってきてしまうわけだ。未来・香澄・しょう子のオリジナルビデオアニメ、「はじめまして」!!あーもうこりゃたまらんって感じやな。この日の為に命の次に大事なゲームを断ち（するとビデオは命より大事なのだろーか…）食う物も食わずに耐えてきた君の努力がむくわれる時だ。おめでとう!!

読者サービス部通販予約受け付け開始だぁっ!!

■オリジナルアニメビデオ「はじめまして」（V―37）※
3月25日発売 5800円（税込み）

3月25日にあおうね♥

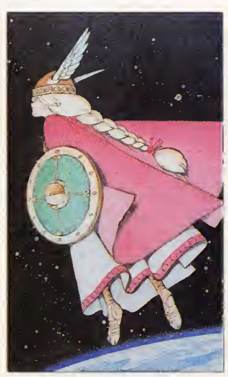
冨士弘のワルキューレ

ゲーメストオリジナル
レターセット
テレカセット
●2月25日発売!!

今度のオリジナルアイテムは、な…なんとかの冨士弘先生デザインなのだっ!!（思わず口調がマジメに）北欧神話のかのワルキューレをモチーフに完成させた使うには惜しすぎるテレカ＆レターセット。初回特典として、２月15日までで両方まとめて申し込んだ方の中から抽選で10名様に冨士先生直筆色紙がプレゼントされてしまう。



■冨士弘のワルキューレ・レターセット（F―1）
●600円（税込み）
●送料２セットまで250円、３セット以上360円。
■冨士弘のワルキューレ・テレカ３枚セット（F―２）●3,500円（送料込み）







マージャンギャルズグラフィティー Vol.4

きてるぅー!!今度のまーじゃんビデオはずえったいキテル。

まずは新作の「どっかで見たことあるなぁ」トリプルウォーズ。デモがきてるギャルの告白。グラフィックもあぶないギャルの開花。トリに麻雀Gメン'89。予約受付中だあ!!

■マージャンギャルズグラフィティ VOL４（V―39）※
●30分／２８８４円（税込）
●３月21日発売





整理整頓生活環境



■ゲーメストバインダー
●１冊800円。送料１冊360円、２～４冊730円、それ以上は880円となります。

先生と呼ばれる程の馬鹿でなし（談）



■雑君保父テレカ（ZT―１）
●１枚千円（送料込み）

●ご入金の内訳・ご用件ならびにご注文品は右の通信欄にご記入の上最寄りの郵便局へお金を添えてお払い込み下さい。

●この振替用紙でご送金になれば払い込み手数料は当社で負担いたしますから払い込みの費用はかかりません。ご利用下さい。

※商品番号と共に必ず商品名をご記入下さい。
※送料については通信販売欄をご参照下さい。

この欄は、加入者あての通信にお使いください。

通　信　欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			合計金額	円	

ビデオご注文の場合、「β」ご希望の方のみ明示して下さい。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。　（郵　政　省）

通常払込料金
加入者負担

払込通知票

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

口座番号	※ 東京	※ 5		十	万	千	百	十	番
					9	8	4	2	0

金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円
※									

加入者名 ※ 株式会社 新声社 読者サービス部

料金：払込み ／ 特殊 円

備考

払込人住所氏名
※（郵便番号）〔お忘れなく〕
（おなまえ）〔フリガナを必ずおつけください。〕
（おところ）〔フリガナ〕
（お電話）〔　—　—　〕

受付局日附印

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

この払込通知票は、機械で使用しますので、下部の欄を汚さないよう特にご注意ください。また、本票を折り曲げたりしないでください。（郵政省）

切り取らないで郵便局にお出しください。

通常払込料金
加入者負担

払込票

口座番号	※ 東京	※ 5		十	万	千	百	十	円
					9	8	4	2	0

加入者名 ※ 株式会社 新声社 読者サービス部

金額	億	千	百	十	万	千	百	十	円
※									

払込人住所氏名 ※

備考

受付局日附印

ゲームビデオ



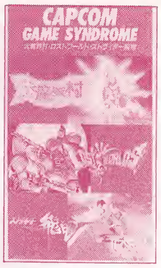
■マージャンギャルズグラフティ1（V-30）

ニチブツのももこ組、殺人事件をはじめとして、麻雀学園、クリニック、まーじゃんヒストリーなど。うーん満パイ。これで「ドキドキしなきゃ君おかしいよ!!」
●30分／2884円（税込み）



■マージャンギャルグラフィティ2（V-33）※

目玉はなんつってもPII&PIIIでしょう。しょう子の必殺オープンリーチ一発ツモドラドラ攻撃は必見！ 他に美女っ子学園、テレフォン麻雀、カメラ小僧を収録。
●30分／2884円（税込）



■カプコン・ゲームシンドローム（V-27）

パワー爆発のカプコン3作品ー大魔界村、ロストワールド、ストライダー飛竜を収録。ゲームの未来を感じさせるこの1本、でっかい画面でおすすめなのだっ。
●90分／9476円



■源平討魔伝（V-15）

これはおすすめ！あの美しいプレイ画面をそのままに、源平スタッフによる実写版とAMショーで流されたプロモーションビデオを収録して源平の世界を多方向から追求。
●30分／3667円（税込）



■テトリス（V-35）※

もう何も言わない、この悪魔の魅力と地獄の快楽を御家族でっ!! 収録プレイはエキサイティングかつスリリング。復活から回転までテトリスのすべてがここにある。
●30分3296円（税込）



■スーパーモナコGP／ターボアウトラン（V-34）※

モナコGPは海岸からの風にエキゾストノートが響く天下無敵の公道レース。ターボアウトランを同時収録して、こいつを見てからゲーセンに直行だ！
●60分4944円（税込）



■マージャンギャルズグラフィティVOL.3（V-36）※

マイペースで売上げをのばすまーじゃんビデオ第3弾は放浪記「掟」、鹿鳴館、個人授業と盛りだくさんのホームデータ特集。いけないお兄ちゃんを許しておくれ（アホですな…）
●30分2884円（税込）



■ウイニングラン（V-32）

さすがにウイニングラン。発売1ヵ月足らずで売上ベストテンに迫ろうという勢い。出足がすばらしい。ファンのもうひとおしで売上上位にあがることは確実。成長株。
●30分／3296円（税込み）



■パワードリフト（V-18）

ほとんどチキチキマシーン猛レースのノリのパワフルレーシングゲーム。すばらしいサウンドと画像、最高のテクニックで君も風になれる。
●30分／3667円（税込）



■ギャラクシーフォース（V-13）

最高水準のコンピュータグラフィックをフルに使った美しい戦闘シーンを全画面収録。さらにCGアニメによるストーリー解説。
●30分／3667円（税込）



■アフターバーナー（V-1）

体感ゲームの中でも特に人気のたかいアフターバーナーIIの全23面を収録。真青な海上や広大な雲海をマッハでかけぬけるF14の姿は、見ているだけで気持ちがいいぞ。
●20分／3378円（税込）
プレイヤー／YAM



■SEGAバイクスペシャル（V-2）

スーパーハングオン、エンデューロレーサー、ハングオンの3作を1本に収録したバイクファンにはたまらないビデオだ。
●20分／3378円（税込）



■SEGAスーパーゲーム6（V-3）

アフターバーナーとバイクスペシャルの3本にSDIとエイリアンシンドロームを加えた1本で6回楽しめる欲張りビデオだ。
プレイヤー／SPREAMIS OL／REI
●60分／9476円（税込）



■沙羅曼蛇（V-4）
●20分／3378円（税込）



■A-JAX（V-5）
●20分／3378円（税込）



■R-TYPE（V-6）
●20分／3378円（税込）



■STREET FIGHTER（V-7）
●20分／3378円（税込）



■魔界村（V-8）
●20分／3378円（税込）



■グラディウスII〜GOFERの野望（V-9）

88年度ゲーメスト大賞に輝いた力作。オープニングからエンディングまで、このゲームの魅力をあます所なく収録。
●25分／3378円（税込）



■コナミシューティング・ベスト（V-10）

かのグラディウスから沙羅曼蛇、そしてグラIIまでコナミの代表作とさえ言えるグラディウスシリーズの歴史をたどった1本。
●60分／9476円（税込）



■ニンジャウォーリアーズ（V-11）

世紀末のドラマを感じさせるオープニングタイトル…ZUNTATAの曲と共に3画面筐体の迫力が今蘇る。映画顔負けのエンディングの感動を、今だに味わっていない人にはゼヒ見てほしい!!
●20分／3378円（税込）



■レインボーアイランド（V-12）
●20分／3378円（税込）



■SEGA体感SPECIAL（V-14）
●60分／9476円（税込）



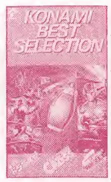
■パワードリフト&メガドライブ（V-19）
●60分／7540円（税込）



■サンダークロス（V-20）
●30分／3667円（税込）



■悪魔城ドラキュラ（V-21）
●30分／3667円（税込）



■コナミ・ベストセレクション（V-22）
●90分／9476円（税込）



■大魔界村（V-26）
●30分／3667円（税込）



■究極タイガー（V-28）
●45分／3605円（税込）



■タイトースーパーシューティング（V-29）
●90分／9476円（税込）

■SETAスペシャル（V-31）



今をときめくまあじゃんブームの仕掛人は誰だったのでしょうか。その答はこのビデオを見て下さい。
●29分／3914円 ※（税込）

※印はVHSのみ

レーザーディスク

■L-1 アフターバーナー
スーパーハングオン
■L-2 セガ体感スペシャル
各90分／6603円
LDシングル
■L-3 R-TYPE
■L-4 ギャラクシーフォース
■L-5 アウトラン
各30分／2431円
■L-10 カプコンゲームシンドローム
83分／7559円
■L-11 タイトースーパーシューティング
87分／7559円
■L-12 マージャンギャルズグラフィティ電脳美少女図鑑ベストコレクションNo.1
60分／4944円

バイオの今月のイチ押し ダライアスII



今、CDも売れに売れて絶好調のダライアスII、今度は映像も付いて堂々のビデオの発売となりました。

はっきり言ってこれはスゴイ。イチ押しどころではなく二押しも三押しもしちゃうぞ！

なぜ、そんなにスゴイのか？ 少しだけ教えてあげよう。

まず1P、2P両方のプレイが入っている。その上全ボスキャラ、全エンディングが網羅されていて、アレンジバージョンの曲までうまく組み込まれているのだ。どうだまいったか。（えらそうにエバル私）

あと、プロコとティアットのアベックプレイ!? も見のさないでね。

当日、プレイヤーの私はカゼをひいていて意識がもうろうとしていました。その上機材にまでカゼをうつしてしまい、もう大変。という訳で私、N・O、はんたあの血と汗と涙の結晶のダラII、買ってね！

■ダライアスII（V-38）※
●45分／4944円（税込）

申し込み方法

●ご希望の商品番号・商品名・数等を別紙の払込通知票の裏面にはっきりご記入の上、お申し込み下さい。
●返品について：お届けの商品が不良品または配送上の破損以外は交換・返品できません。
●価格は税込みです。バインダー以外については、送料・手数料は当社負担となります。
●ビデオ・LDはすべてHIFIステレオ・カラーです。
●ご注文から発送まで10日間ほどかかりますのでご諒承ください。

ダライアスII
開発者インタビュー

ダライアスIIの謎を徹底追求する!!

■出席者（タイトー）　Fさん（企画）　Oさん（ソフト）　Sさん（ソフト）　Kさん（キャラ）　Mさん（キャラ）　Nさん（ソフト）　Tさん（ソフト）
インタビュアー　石井ぜんじ　GOD鈴木　バイオ



ダライアスIIはこうしてつくられた／熱気ムンムン。

どこが違う？ 3画面と2画面

ぜんじ…まず、ダライアスの続編を作るにあたって、どこをどのように変えようと思ったのかをお聞きしたいのですが。

F…ダライアスの基本的なシステムは変えずに、一番の売りだったキャラクターの魅力をできるだけ、さらにパワーUPしていこうと思いました。

前方系のパワーUPを少し派手にはしましたが、基本的にボム、アームはそのまま残しました。

バイオ…前のダライアスは3画面だったのですが、今回の筐体はなぜ2画面なのですか？

F…3画面だと、ゲームセンターでスペースを広く取ってしまいますよね。それで、筐体の大きさをコンパクトにしようという意図があったわけです。

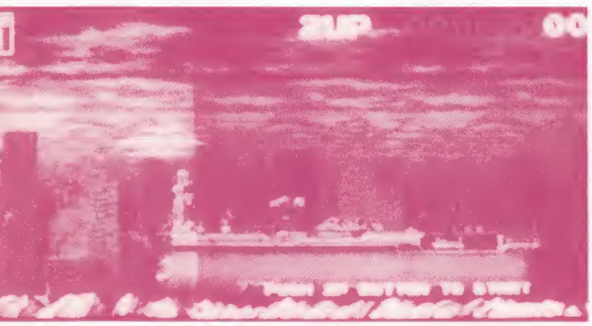
バイオ…最近は3画面の筐体が多いようですが、2画面のものと3画面のものはどこが違うのでしょうか。

O…基本的には同じになっています。敵の配置、順番、パワーUPカプセルの出る数も同じです。ただ、3画面と2画面と画面数が違うので、微妙に違う所もあります。

3画面の方は、2画面のものより逃げるスペースが広いので、その分簡単になっているのではありませんか？

ぜんじ…でも、2画面をやり慣れている人は、3画面ではやりにくいようですよ。3画面だと、画面が広い分弾切れするし、また2画面と違って、パワーUPアイテムが上に逃げるため取り辛いです。なぜ、3画面のものはアイテムが上に逃げるようにしたのですか？

O…3画面と2画面では、ハードが違うんですよ。ハード上の問題で、3画面にする時にアイテムの動く向きが上下逆になってしまいました。アイテムの取りにくい所はひきつけて撃ってもらうしかないですね。（笑）



貝をかぶっているはずのヤドカリがいつのまにかヤマトに。3画面だとヤマトが全部画面内に入る。

ボスの背景は偶然の産物

GOD…技術的にも映像的にもボスと戦っている時の背景のラインスクロールが凄いと思います。初めからこうしようと思っていたのですか。

S…初めはボスの所で、ああいうスクロールをするつもりはなかったのですが…。

F…1面のSUNで、プロミネンスがゆらゆらしていますよね。企画としては、あの炎の感じを出して欲しいとは言ってあったのです。

S…初めは炎の背景があああいうスクロールするだけだったのですが、ボスに行った時にたまたまバグで背景がぐじゃぐじゃになってしまったんです。そうしたらこれは面白いということになってそのままこうなりました。

ぜんじ…あのスクロールは偶然の産物だったのですね。

GOD…他の所も、かなり多くの多重スクロールを使って奥行きを出していますね。

K…グラフィックでは動きの違う境の部分が目立ち過ぎないようにデザインしていきました。

ぜんじ…ボスを倒してから脱出する所も、背景でよく出していると感心しました。

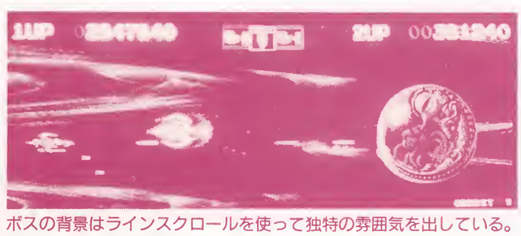
バイオ…ノーマルランクでは、パワーが最強にならないのですが、どうしてですか？

F…当初は、今のイージーランク（ランクA）がノーマルのつもりだったのです。しかしプレイヤーの腕が上がってしまっているので、営業面で問題があったということです。ギリギリの線がBランクだったというわけです。

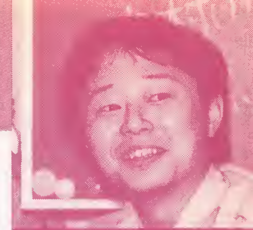
バイオ…そうですか…。私はまん中のルートが易しいと思うのですが、意図的にそうしたのですか。

F…プレイヤーにロケテストなどでやってみてもらったところほとんどの人が、一番上か一番下のルートを進むのです。そこで、実はまん中の方が易しくしようと思っていました。

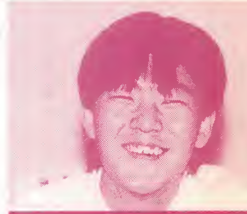
T…私達ソフト担当者がキャラクターの配置、難度の細かい設置をやりました。上と下は難しくし



ボスの背景はラインスクロールを使って独特の雰囲気を出している。ボスはグルメの開発者も食べる気にならないバイオストロングだ。



グルメの私はうまい魚介類を全て入れた…Fさん



3画面と2画面とではハードが違います…Oさん



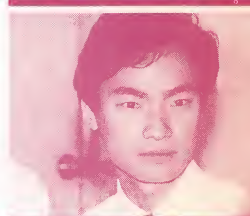
すすめていくうちに意外な展開が…Sさん



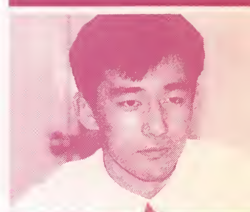
ハチマキ姿のタコキャラまで出てきて…Kさん



何度も描き直して現在のキャラが…Mさん



胎児はもっと強かったはずなのだが…Nさん



上と下は難しくしたつもり…Tさん

偉大な前作を乗りこえろ!

たつもりです。調整してる最中は、難しい所はドクロマークをつけて覚えておきました。

N…基本的に2面などはBもCも背景はあまり変わらないので、敵の配置をできるだけ印象が変わるようにしたつもりです。実はC面はB面よりも少し長いんですよ。

ぜんじ…やっぱりそうなんですか。

カニやらウニやら…ウマイものはヒットする!?

ぜんじ…ダライアスIIといえばやはりグラフィック、キャラクターが優れていると思います。ゲーメスト大賞のグラフィック部門でも圧倒的な支持をうけましたが、どのようにキャラクターを作っていったのですか。

K…初めに集まって、どのようなイメージでキャラクターを描いていくか決めます。ダライアスIIの場合は、特に前作のイメージがありますし、複数の人間が絵を描いているのでイメージを統一しなければいけないわけです。

中には、何かカン違いしている人もいて、てぬぐいでハチマキしているタコを描いてくる人もいましたよ。(笑)

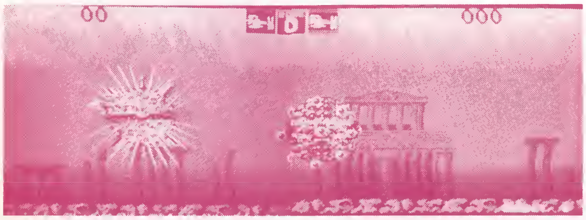
ぜんじ…Kさんはどんなキャラクターを描かれたのですか。

K…いろいろ描きましたが、ボツになったのも多いですね。特に、核爆発のパターンは、3画面分にキノコ雲が広がるものを描いたのですが、ボツになってしまいました。

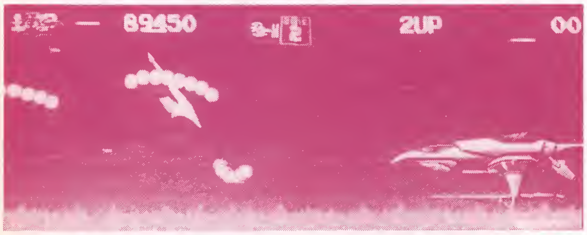
F…すごく描きこまれていたのですが、データが多過ぎて…。

M…それぞれ描いたものは、第3者にチェックしてもらって、直さなければいけない所は描き直していきます。1回で通ったものはほとんどないですね。

ぜんじ…ボスのキャラクターがすばらしく良くできていると思うのですが、前回に使わなかったボスキャラも使っているんですか。



ウニの攻撃のアイデアは素晴らしい。固いカラのサンドイッチ攻撃と中味の伸びる攻撃。何段階もの攻撃をしてくる。



シルバーホークのジャンボカッターは、もともと飛ばすように作られていたとのこと。マザーホークになって実現した。

M…前回のボツキャラもいますが、全て、ダライアスIIのために描き直しています。1面のボスのミノカサゴなどは前からあったキャラクターです。

ぜんじ…アジのヒラキなんてどうなんですか。

F…あれは最後の方に入れたキャラクターです。ただ弾を撃ってくるだけでは、箱がボスなのと同じですよね。そこでできるだけインパクトのあるモノを出したかったのです。

N…そこらへんはノリですよね。

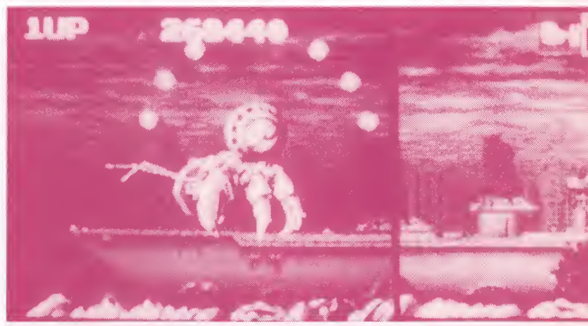
ぜんじ…ウツボも面白い動きをしますね。

F…初めはただ宇宙空間を飛び回っているだけで、あんまり面白くなかったんですよ。そこで、自機を確認して立ち止まって、ダーッと突っ込んで来るようにしたら面白くなりました。

カニはシルバーホークが反転するのをうまく生かせたボスだと思ってます。

ぜんじ…ボスの位置に合わせて自機が反転するのが今回の特徴のひとつですよね。

F…ダライアスでは、3画面もあるのに自機の動くスペースが限られていますよね。そこで、ボスの後に回っても良いようにしたわけです。



また、カニはうまいですから、グルメの私としては入れたかったのです。(笑)

ぜんじ…そうするとウニもそうなんですか。(笑)

F…うまいものはヒットするという考えで(笑)。ウニを出そうと言ったのは私だったのですが、攻撃方法を考えたのはキャラクターを描いている方の人間だったと思います。

攻撃方法には頭をしぼりつくしましたよ

M…普通に攻撃したんじゃ面白くないのでいろんな攻撃をした方が良いんじゃないかと。

F…ヤドカリも最初はちゃんと貝をかぶっていたのですが、ちょっとインパクトが薄かったですね。いろいろいじくっているうちにヤマトになってしまいました。プログラマー的な考えじゃなくて、できるだけ自由に発想するということが大事だと思います。

バイオ…最後のボスの、マザーホークと僕の親友バイオストロングは、どんな設定で入ってきたのですか。この2つだけ魚とかけ離れていますけれど。

F…自機のシルバーホークは、ボスと比べるとずいぶん小さいですよね。もとのデザインは非常に良く描きこまれているのに小さくなってしまって惜しいので、大きくして出してみました。

バイオ…機体の上部が飛んできて攻撃するアイスラッガー攻撃が面白いですね。

F…旧ダライアスの企画で、機体の上の部分をとばして攻撃するというのがあったのです。実際には使われなかったので、ボスにして使おうと思ったわけです。もともとカッターは飛ばすものだったのです。

ぜんじ…バイオストロングの方はどうして出て来たのですか。

F…胎児というのは2001年宇宙の旅からイメージしたものです。それでモノリスの板のようなものが出てきたりするわけです。

ただ、ダライアスの世界なので人間の胎児じゃなくて、魚の卵なのです。

N…本当はもっと強くして、真のボスのはずだったのですが、結局そんなに強くなかったみたいですね。

バイオ…X面のエンディングに真のボスみたいなのが出てきますが、あれは何なのですか。

M…あれはボツになったキャラで、クラゲなんです。クラゲは半透明なグニャグニャした感じで、タテ3画面分のとんでもない大きさだったのですが…。

F…ちょっと大き過ぎて出せませんでした。そこでエンディングで出して、まだ戦いは終わっていないんだよと暗示させています。

またプレイヤーの要望が強ければ続編を作ってみたいと思っています。

ぜんじ…クラゲが本当に出てきたら、どんな攻撃をするか楽しみですね。ウニ、ヤドカリのボスなどの自由な発想で作られたボスが私はとても好きです。これからもプレイヤーをびっくりさせるようなゲームを期待したいですね。

F…これからもプレイヤーの皆様、よろしくお願いします。

ぜんじ…今日は面白い話をありがとうございました。

(構成:ぜんじ)

We Love VGM

OGR氏語るダライアスII 神の視点からの愛！

皆さんお年玉はどれくらい貰ったのかな？　もうゼロゼロですか？　18歳だとゆーのに貰う立場から、あげる立場へと変わってしまった武者がお送りする、We Love VGM！　今年も宜しくお願いいたします。

神の視点からの愛…ダラII

武者　初めにゲーメスト読者の皆さんにはおなじみのタイトー・ズンタタのOGRさんにダライアスIIについてお聞きしましょう。この作品は画面と音楽が合う、というだけではなく、音楽自体が1つのドラマと化しているような印象を受けるのですが、どのような感じで作曲されたのでしょうか。

OGR　インナースリーブにもちょっと書いたのですが、おおげさかもしれませんが「神の視点からの愛」というか…やばいな、と思うんですよ。

武者　と、言われると？

OGR　あの…宗教がどうのこうのという事じゃ無くて、やっぱり宇宙というのがどうやって作られたっての不思議ですよね。ただ単に自然現象で出来たとか、ビックバンで出来たとか言っても、じゃなぜビックバンは起きたのか、と掘り下げて行くと…わかんなくなっちゃうでしょう。

武者　はい。

OGR　やっぱり何かの存在が無いと、全てひっくるめた自然というのは出来ないんじゃないかなって気がして。

後は、ダライアスIIの企画書を見たときに、困ったときの核頼み(笑)みたいなのありますよね。核爆発ということに対して、異常に恐怖心があるんですよ。高校の時から年に2回くらい被爆する夢を見るんですよ。

武者　そ・それは…ちょっと…

OGR　確かにゲームとしてはあれで爽快感を出しているんですが、それだけじゃなくて、なんか気を付けなさいよ、というのを感じたので、その辺をテーマに取り入れてみました。

武者　ダライアスIIの曲の中でも、ボスのヤマトの曲、それも出だしが人気あるのですが(笑)。

OGR　最初から戦闘的な調子の曲と、その正反対の曲を同時に作りました。で、後ほどゲームが完成してから、どっちの曲が合うかチェックしてから入れたのですが…ほら、ヤマトって悲しいでしょ。ヤマトって戦艦自体が。だからこっち使おうって思って。

武者　1面の曲で、出だしにサンプリングのパンがありますよね。

OGR　あれは遊びです。1面の曲ができた時点で、PCM、FM全ての音色をまとめてサンプリングしたのを使ってます。

T・J　最終面の曲で、最初間があって曲が流れますよね。あれは故意にやったものですか。

OGR　ええ。あれは意図的に。

T・J　なぜそういった感じに。

OGR　本当はゲーム中、最終面のゾーンセレクト時に鳴る曲があの曲のイントロな訳ですが、あのイントロを戦闘シーンに持ってくる、というのは無理があるので、いまの形に落ち着いたのです。じゃ頭出しはどうしようか。いつもと違い、最初の敵が現れたときにスタートさせればインパクトがあるんじゃないか、と思った訳です。

T・J　最初何も鳴らないので壊れたのかなーと(笑)。それから最終面の曲の最後で、音声合成らしきものがなっているんですが、あれは何と言っているのですか。

OGR　あれはパパです。神の視点というところから行くと、聖


3画面物をずっと手がけているOGRさん

プロフィール

［OGR］
性別：男
性格：創造の追求をし、未来へ挑戦する⁉
体格：身長172.6cm B・W・Hひ・み・つ。
趣味：社会への貢献。
作品：ダライアス、ニンジャウォーリアーズ、ラスタンサーガII、ダライアスII

［MAR］
性別：男
性格：若干暗い……けど時々明るくなる
体格：身長170cm体重62kg B90W？・H？
趣味：Eギターを弾いて指を鍛えること。自転車を漕いで、脚力を強化すること。
作品：ラスタンサーガ、フルスロットル、功里金団、ナイトストライカー

偉大な前作をのりこえろ!!

なる父ということです。

武者　最終面クリアすると旧ダライアスのゾーンクリア曲が流れますよね。やはりあれは前作からのつなぎを意識したのですか。

OGR　結局…本能的にそうしちゃったってところですね。

その時の感情が忠実に出ますね

武者　次にナイトストライカーについて伺いたいのですが、確かあの曲は夜をイメージしたものですよね。

MAR　ええ、確かに夜というのが一番大きいイメージだったのですが、企画者の方としては究極の普通のシューティングゲームだったんですよ。だから僕としては結構抽象的な感じを受けました。

武者　個人的にはトンネルの面の曲が好きなのですが、あの曲の出だしって…なんか盛り上げ方が面白いですよね。

MAR　あえて指摘されるとすごく困るところもありまして。実際データにする前に頭の中で鳴らしているときに、ああいった形にまとまっちゃったんですね。拍から追ってないところもあるので、楽譜にするのが難しくて、けっこうずるしちゃってるところもあります。だけど…拍に頼った盛り上げ方はあまりしたく無いですね。



インタビューは終始物静に…
といーたいけど、チャイムがにぎやかで…。

T・J　聞き違いかもしれませんが、工場面の曲のフレーズの一部がダライアスで使われたフレーズと同じような気がするんですが。

MAR　それはよく言われていて、僕も後で気づいたんです。

武者　ちょうどダライアスの都市シーンのリズム部ですよね。

MAR　そうなんです。たしかに似てますね。作っているときにはもちろんその曲のイメージは無いんですけど、やっぱあのリズムが印象深かったんじゃないかな。

武者　同じく工場面の曲なんですけど、曲だけを聴くといかにも刑事ドラマの工場のシーンで流れてきそうだな、ともとれるんです。

MAR　まあ、イメージとしては使用されていない未来の工場を、何が出て来るかわからないぞ、といったイメージで作っていったのですが…刑事物のドラマと言われたのは初めてですね。まぁ、思い出話になっちゃうんですけど、あの曲を作っている時が、一番精神状態が不安定で、その印象しか覚えていなかったので、具体的なコメントが思い浮かばないですね。

武者　では精神状態が良かったときの曲は。

MAR　そうですね。調子が良かった…良かったと言うと語弊があるかもしれませんね。笑いながら曲は作れないですから。んー、やっぱエンディングは、あー最後の曲だ、という脱出できる喜びってのはあったかもしれませんね。やっぱ作曲ってのは、その時の感情が忠実にでちゃいます。

期待していますよ ズンタタのライブ

武者　GSMタイトー4　ダライアスIIの中には、真のボスキャラクターの音楽が入っていないのですが、なぜ収録しなかったのですか。

MAR　あ、あそこ見られました?

武者　はい。

MAR　はぁ、すごいというか、あれはバグチェックやっててもなかなかでなくて…なんか複雑な条件下のもとで出るようなんですが…知ってます?

武者　あれは最終面でテンプルを選んで、ボスの3体のロボットのまん中を最後に倒すと出てきます。

T・J　あと1コインで。

OGR　全然複雑じゃないじゃん(笑)。

MAR　い、いやまぁ下手なだけかもしれませんが。でも元々曲は鳴らすつもりなかったのです。男性のコーラスで「あー」って感じでまとめてみようと思ったのです。

武者　今回ダライアスIIのアレンジバージョンで、最終面の曲のアレンジでボーカルを起用してますよね。

OGR　はい。

武者　あのボーカルの方は日本人ですか。

OGR　いいえ。アメリカの国籍をもってて、ちゃんとミドルネームを持っていて…名前は韓国風なんですよね。

OGR　一応スザンヌ・Kということで。ニックネームでスージー・Kと呼んでます。

武者　あの曲の詩はどなたが書いたのでしょうか。

OGR　えーと、スージー・Kです。ボーカルだけでなく作詩・作曲もする方なんですよ。

武者　近ごろ色々なメーカーでバンドの活動が盛んになってきてますが、ズンタタさんの方ではバンド活動の予定はあるのでしょうか。

OGR　やっぱりやりたいですね。

武者　ズンタタさんの場合、どちらかというとブラスセクションが強いのでは、と思うので、思惑ばビックバンド風の構成にも出来ると思うのですが…なにはともあれ実現して欲しいですね。

OGR　やっぱりやるからには他と違う形のライブをやりたいなと思いますし、また実現するには練り込む時間も必要ですし…もうちょっと機会を待っていただきたいな、と。

ナイトストライカーの作曲者、MARさん。



武者　それから毎回面白い構成をしているサウンドマニアなんですが、今回はメロディを抜いたバージョンにしてありますが、これはどういった趣向でやったのでしょうか。

OGR　えー、メロディを抜くとどういう感じなんだろう、というのはゲームセンターじゃ分かりませんよね。で、そういった物を実際に感じてもらおうと。また、VGM聴く人って楽器やってる人が多いと思うので、そういった方はセッションなんかもいいかが、といった感じです。

武者　それでは、そのメロを抜いた曲と各自演奏したメロを合わせるコンテスト等は考えているのでしょうか。

OGR　いやっ、いくらなんでもそこまでは。

武者　なかなか面白いと思うんですよ。オリジナルのメロくっつけてもいいですし。

MAR　確かに面白そうですね。もし時間があって、テープ送ってもらえたら嬉しいですね。

We Love VGM

サウンドは生きる！有機的なイメージと共に…



さて第2部は矩形波倶楽部。グラディウスⅢについてインタビューしてまいりました。

ちなみにインタビュー会場となったのは東京・四谷のレコーディングスタジオ。そう！なんとグラディウスⅢのアルバム収録中にお邪魔してしまったのだ。

当日はちょうどアレンジバージョンの収録を行っており、しかも私たちの目の前（ホントに目の前。ガラス越しでもなんでもない）でミッシェル古川氏がギター弾いてるとくりゃ…緊張します。

他にも高そーな機材――例を上げると、何チャンネルもあるミキサー（卓とも言いますが）、2インチはありそーなテープを使っている24トラックレコーダー等々…さすがプロの仕事場。

そう、プロと言えば音色、弾き方にも納得がいくまでやり直し続けていた矩形波倶楽部の方々にも、改めて「プロだなぁ」と感じました。

グラディウスからの大いなる流れ

武者　今回のグラディウスⅢは今までグラディウス、Ⅱ、伏線としてサラマンダやライフフォースがありましたが、共通したテーマみたいなのはあるのでしょうか。

ミッシェル　そうですね、グラディウスからの流れは崩さないようにしています。前作と全く違うようではまずいですからね。新しいものも取り入れてはいますが、やはり流れが重視です。

武者　グラディウスⅢは今までに無く、多くのステージを持っているようですが、それらに各面に共通したイメージを求めていくのは難しかったのではないでしょうか。

プロフェット　とにかく曲が多いですよ。異常な程に。でもバラバラではありません。砂とか水とかいった有機物的なイメージでまとめています。

JOE　グラディウスからの伝統で、全体に流れる共通項というのは、面スタート時の空中戦と、ボスのテーマ2つ。それ以外は共通のイメージは付けにくいと思うのですが…。

ミッシェル　共通じゃないんですけど、コード進行とかでイメージ付けられているところがあります。

プロフェット　コナミ筋ってのあるでしょう。やはりその辺りをポイントに置いてます。

ミッシェル　ただ、グラディウスⅢは今までの集大成みたいな…グラディウスの要素を取り入れてみたり、Ⅱの要素を入れてみたりと…ね。

武者　ファンへのサービスと？

ミッシェル　それは多分にあります。他にもA-JAXとかサンダークロス等の要素も盛り込んでみました。

武者　今回のアルバムにはアレンジバージョンは何曲いれるのでしょうか。

ミッシェル　3曲です。

武者　生音は入れるのでしょうか。

ミッシェル　当然入れます。

武者　生音オンリーのバージョンも入れてほしいと思うのですけど。

ミッシェル　それはもうちょっと待ってほしいですね。

武者　矩形波倶楽部の場合、コ



「ここはどうする」「もうちょっと音が丸めのほーが…」

プロフィール

［ミッシェル古川］
性別:男
性格:きちょう面とおおざっぱな二面性をもつ
体格:がいこつ
趣味:釣り、ドライブ、鉄道マニア
作品:グラディウスⅡをはじめとするゲーム

［プロフェット深見］
性別:男
性格:のんき
体格:細目、最近ややブタ
趣味:ファミコン、読書、ドライブ
作品:サンダークロスをはじめとするゲーム

偉大な前作をのりこえろ!!



収録風景。向かって左がミッシェル古川氏、右がプロフェット深見氏。

ナミ筋というか、コナミカラーが濃厚にあると思うんです。たとえだれが作った曲であっても「コナミの曲」って分かるんですよね。

ミッシェル　あの建物に入るとみんなそーなっちゃうんですよ。（笑）

武者　最近はVGMの中でも、現代音楽とかロックとかを取り入れている作曲者がふえてきてますが、矩形波倶楽部の場合はどの曲を聞いても「VGMだなぁ」と感じるので好感が持てるんです。

ミッシェル　一般にゲーム音楽というジャンルではなく、コナミサウンドというジャンルを目ざしてます。

塩風が吹く頃には各地でライブ!?

武者　矩形波倶楽部のメンバー編成は、これからも変えていくのでしょうか。

ミッシェル　あるでしょうね。

武者　初めは3人でやってましたよね。

ミッシェル　ええ。今でもその3人が核となってはいます。

武者　もし社員でライブをやってみたいという方が増えれば、もう1チーム作るということもあるのでしょうか。

ミッシェル　今のところは分からないようですけどね。出来たとしたら、ウラ矩形波ってとこでしょうか。（笑）。

武者　矩形波Jrとか。（笑）。

ミッシェル　Jrってのも…でもある程度時間がたったらJrってのも面白いですね。そのころまで売れていたらの話ですが…（笑）

武者　この前はコナミ・ミュージックスペシャルの収録の一部としてライブを行ってましたが、これからもライブを続けていくのでしょうか。

ミッシェル　今年はどんどんチャレンジしていきたいですね。

武者　時期的にはいつごろになりますか。

ミッシェル　そーですねェ…塩風のふくシーズン。

JOE　塩風とともに各地をめぐるのが夢という…。

ミッシェル　いや、目標です。

JOE　気合が入ってますね。話は変わりますが、グラディウス・シリーズで毎回印象に残るのは、クレジット音なんですよね。

ミッシェル　ゴギガギゴーンですか。（笑）。

JOE　やっぱ、あれってグラディウスの伝統（笑）みたいな感じで。

ミッシェル　伝統ですか。

JOE　あれはSEなんでしょうか。それとも曲？

プロフェット　あれはやっぱ、お金を入れた時の楽しみみたいなのがありますよね。実際、曲はSEに負けたりする場合もありますよね。だから、これは豪快に「始まるじゃーん」て感じの曲という事です。

ミッシェル　ちょうどピッタリ合いますね。ゴギガギゴーンと始まるじゃーんが。（笑）。

武者　なんか石のお金入れてるみたいですね。

ミッシェル　入れないで下さいよ。

ブリの頭で盛りあがってアルバム収録大成功

武者　今回の収録はいかがでしたか。

ミッシェル　なごやかに進みましたねー。

プロフェット　大半はブリの頭でしたね。

JOE　なんですか、それは。

プロフェット　収録中、ブリの頭の話で盛りあがったんです。例えばブリの頭がおそってきたら怖いとか、ブリの頭が郵便BOXのなかに入っていたらいいね。と言いながらドラム下さーい（笑）と。

JOE　ところで、レコーディングの作業中に他の作曲の仕事が入ると、切り換えは大変でしょうね。

ミッシェル　いや、これはこれ。あれはあれと割切ってますから。

武者　同時期に複数の作曲の仕事が入った時はどうですか。

プロフェット　でも同時期に同種のゲームの仕事は入ってきませんから。さすがに、シューティングものが2本立て続けに来たら困りますから、そのへんはちゃんと考えています。

武者　今回のアルバムの構成はどうなっているのでしょうか。

ミッシェル　全部で7部構成です。

JOE　SE集は入れますか。

ミッシェル　もちろん入れます。他にも原曲Ver、アレンジVerはもちろん、ドラマなども収録してあります。

プロフェット　それから原曲Verは全部が新曲、という訳ではなくて、かなり懐しいサウンドも入ってたりします。ゲーム中にも隠れサウンドがかありますし。

武者　なんですか、それは。

プロフェット　メドレーになっている曲なんです。初めのほうの面にあるので、意外と早く見つけられるかもしれませんね。

武者　奥が深いですね。それでは本日はどうもありがとうございました。

カレンダーを10名にプレゼント!!



これがプレゼントの現物。6月分のカレンダーだよー。

♥さて、キングレコード・コナミレーベルから、コナミのハーフイヤーカレンダーを10名様にプレゼント。2月10日までに届いたVGMコーナー宛のお便りの中から選ばさせていただきますので…ポストへ急行だ！

おまたせ

グラIIIアルバム発表!!

さて、2ページにわたって、矩形波倶楽部にインタビューしてきましたが、その時収録していた「グラディウスIII・伝説から神話へ」のフルアルバムが2月21日、キングレコードからリリースされます。

「伝説から神話へ」というサブタイトルに負けないほどのグラディウスIII、ミュージックもちょーすばらしい！

元来のグラディウスのノリにAーJAXやサンダークロスのノリが融合し、またコーラス（Fuーとかのハミングっぽい音色）を多用しているのもGOOD！特に気に入ったのが空中戦各種とプロミネンス面。自分はモアイまでしかいけないので…早くゲーセンでプロミネンスの曲が聞きたぁい！

他にもアレンジバージョン3曲、サウンドシアター「真夏の夜明けに正月を見た」、SE集が収録されています。

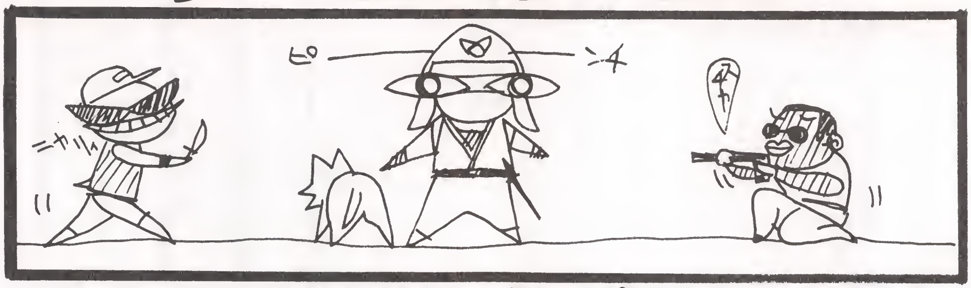
お年玉の残り（あるのかな？）を持って2月21日はレコード店に行くしかない！と思う…。

（武者涼汰）



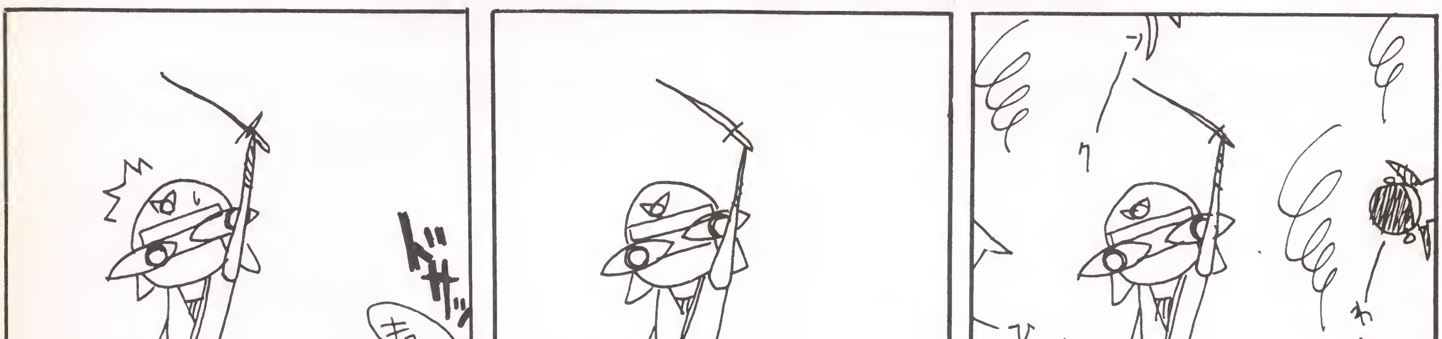
初回プレス版に限り、君だけの愛蔵家ナンバーが入ったシールが付くぞ！

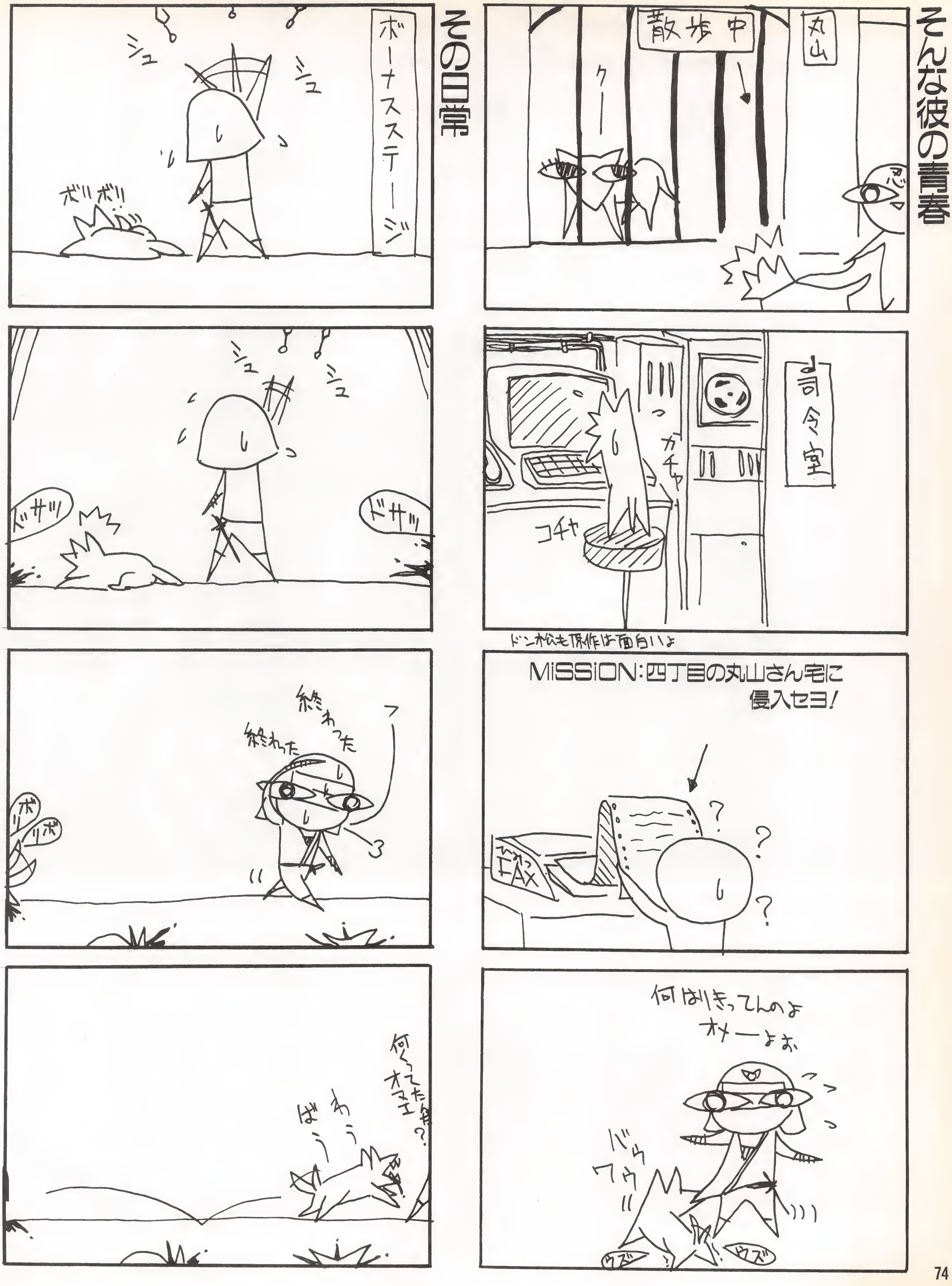
ゲーセンおわらえ



雑君　保プ

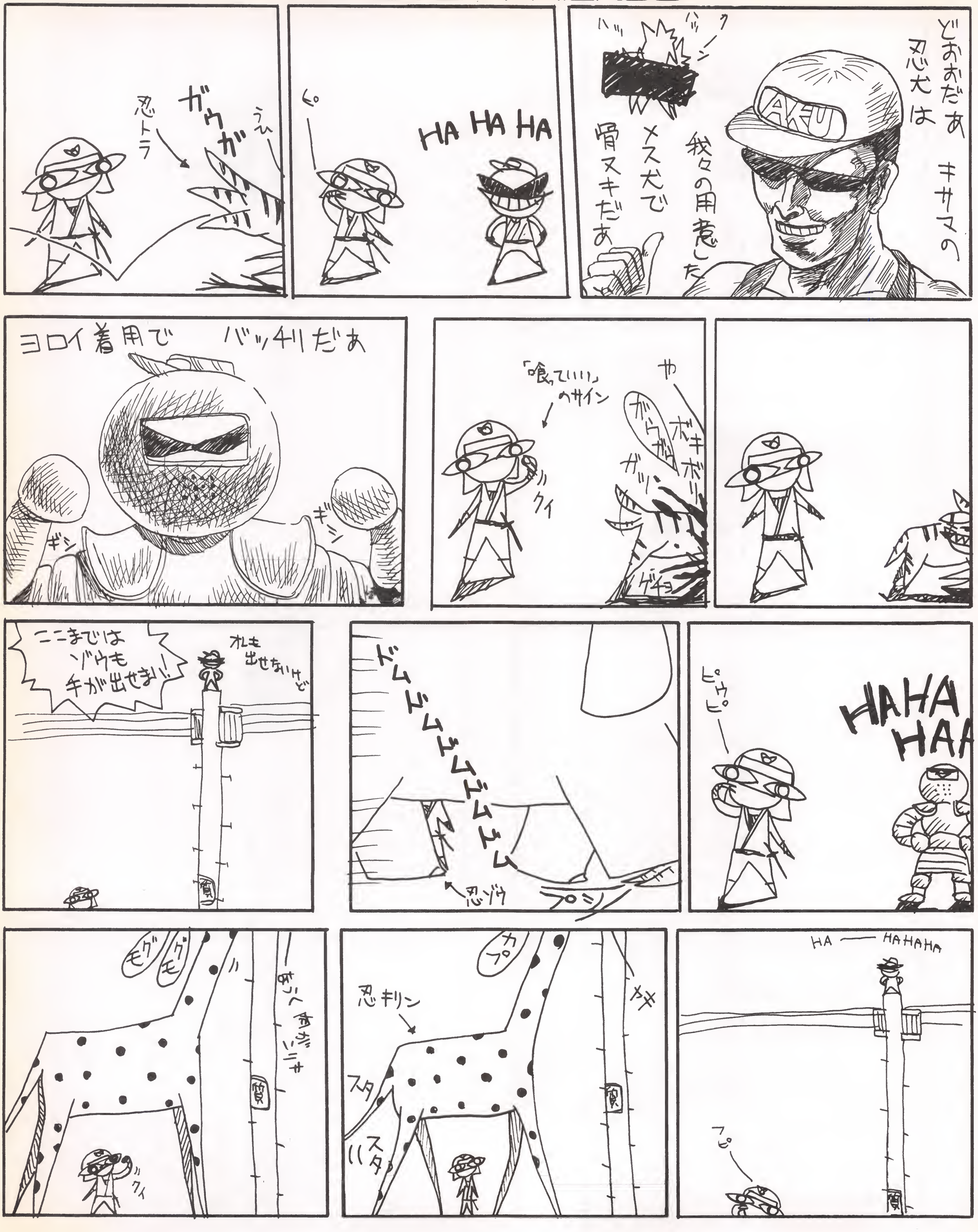






そんな彼の青春
散歩中
丸山
クー
忍
司令室
ガチャ
コチャ
ドン松も原作は面白いよ
MiSSiON:四丁目の丸山さん宅に
侵入セヨ!
FAX
?
?
?
何はりきってんのよ
オメーよお
バウワウ
ウズ
ウズ
その日常
ボーナスステージ
シュ
シュ
ボリボリ
シュ
シュ
ドサッ
ドサッ
終わった
終わった
ボリ
ボリ
何やってたオマエ?
ばう
わう

FOREVER FRIENDS



FOREVER FRIENDS II



フリップルパズル

出題:APAPA

豪華な粗品の発送が、大幅に遅れちゃってます。

当選した人は、もちょっと待ってね。ゴメン。

問題

			キキカイカイ	アウトラン	カルテット
		火激	アサルト	歌舞伎Z	RF-2
		フリーキック	ハングオン	タイムギャル	獣王記
	テトリス	バッドランズ	シノビ	マッピー	中華大仙
	レイメイズ	フェリオス	オーダイン	ダライアス	サンダークロス
モトス	A-JAX	スカイキッド	イーアルカンフー	サイバリオン	トイポップ

解き方

ちょっと遅くなってしまったが、フリップルパズルの登場だ。

今回の解き方は2段階。

まず問題の図のブロックの中にゲームの名前が入っているが、それをそのゲームを作ったメーカー名に変える。

あとはフリップルをしてくれればよい。

フリップルのルールを単純に説明すると、持っているブロックを真横（右方向）に投げ、同じ模様（メーカー名）のブロックに当てて消せばよいのだ。

ただし、ブロックを持っている自分は、問題の図の斜線部分にしか動けない。その他は例1と例2を参考にしてくれ。

また、始めに持っているブロックは、稲妻ブロックとし、どの模様（メーカー名）のブロックにでも当てて消すことが出来る。

解答は最終的に残ったブロックの数。当然、なるべく少ない人から当選とするぞ。

これでよし、と思う解答が出たら、それを官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年令、性別を記入のうえ、ゲーメスト編集部『パズル係』宛に送ってくれ。

しめきりは2月20日必着。正解者の中から5名を選んで、お守りにもなる（ウソ）「豪華な粗品」を送ります。

それからパズルの難易度を、5段階評価で聞かせてくれ。5段階は、ノーマル、イージー、ベリーイージー。意見や感想、パズルのアイデアなんかも（ネタ切れで苦しんでいるのだ）待ってるよ。

例1

① 持ちブロック ⚡ →

○	×	□
△	○	△
□	×	×

② 新しい持ちブロック ○

○	×	□
	△	△
□	×	×

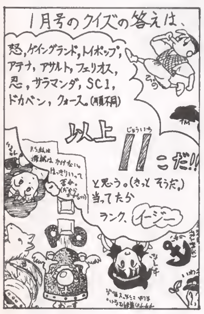
③ 持ちブロック ○　重力で落ちる↓

	×	□
○	△	△
□	×	×

例2

角に当たると曲がって飛んでいく

今月の残念賞



PN $F-N君（北海道）
このペンネームはもしかしてドルフィンって読むの？

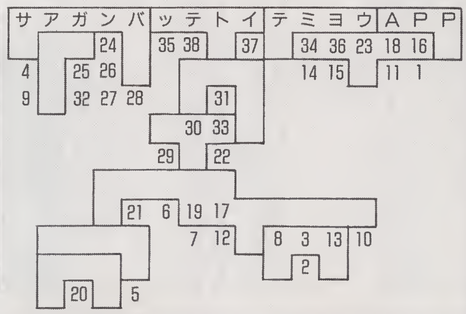


PN 聖姫君（島根県）
おや？SDIは本当は出てこないはずだぞ。ねえ？



PN ウンモ星人君（福島県）
試験勉強も大事だけど、息抜きも必要だよ。がんばれ！

1月号解答



1月号当選者発表

難易度アンケート（正解者のみ集計）は、ベリーハードから順に11%・22%・28%・31%・5%でした。正答率は57%。かなり好みで判定が偏ったようです。

―当選者―

PN フクシン君（東京都）
門井健司君（埼玉県）
PN KIBIMO君（山梨県）
今　正人君（京都府）
庫田正博君（広島県）

以上の5名です。おめでとさんです。

（APAPA）

DOHJINコーナー

担当　APAPA

現在、別冊のDOHJINコーナーもこの原稿と同時に作成中だ。本誌のコーナーとは一味違ったものにするから、乞うご期待!!

投稿規定

同人誌は、発行者（団体）名、通販の有無、通販可の場合は値段及び送金方法、また会員や執筆者の募集の有無を書いた物を同封して本を送って欲しいな。

本のPRとして、読者への短いメッセージも書いてくれれば、なお嬉しい。

伝言板には同人誌の広告、サークルの勧誘などを。ただし、特徴や売りをアピールすること。特にサークルは、誌上で会員を募集すると、会員が（当然だけど）全国に散ってしまう傾向があるので、注意しよう。

伝言板の締切は2月20日必着。掲載は5月号だよ。

伝言板も同人誌も、住所、氏名、年令の他に、電話番号を（掲載はしないけど編集部からの非常時連絡の為に）お忘れなく。

コーナーへの意見や希望、質問などの手紙も待ってます。

（APAPA）

同★人★誌★紹★介

ぐわっしゃVol-9 "DOT"



Peacock Blue Club発行、B5版24頁オフ。

たじりけんいち個人誌ということで、内容は「戦う女の子」のテーマでのイラスト&トークが12頁と、アニメにしたつもり設定資料「ドルアーガの塔」が8頁。

次はマンガを描いてほしいぞ!!

通販可。62円切手同封でまずは問い合わせを。

（〒181　東京都三鷹市上連雀町8—6—5　第五音和荘102号　田尻健一）

にんじんたっくる Vol.2



にんじんあたっく編集部・VICTORY EAGLE発行、B5版158頁オフ。

秋田キャロットハウスからの情報誌『にんじんあたっく』の増刊第2号。

ファンタジーがテーマで、マンガ、葉書イラスト、トークとたくさんの人達の力と、編集者たちの努力のかたまりの本なのだ。

着実に『にんじんあたっく』を出してきたことによる読者パワーが流石だ。本のネーミングセンスが良いと思うぞ。

通販可。550円の無記名小為替+360円切手で。

（〒010　秋田市中通1—4—5古沢ビルB1㈱ナムコ「N.T.2」係）

FORCE FIELD Vol.3



STUDIO FORCE FIELD発行、B5版44頁オフ。

内容は主にマンガ26頁と小説9頁。メンバーは7人のようだが、3人しか執筆してないよーだ。表紙のACT君と巻頭のじゃみんぐ君のマンガを除くと、ほとんどらんとぐらす君の個人誌と化しているような気がする。

マンガはワルキューレとジャンボ尾崎が主、小説は芹沢姉妹ネタ。

通販可。送料込み500円無記名小為替で。

執筆者募集中。問い合わせは62円切手同封で。通販と同時なら必要ありません。

（〒280　千葉県千葉市道場南2—1—3　植草時長）

CONDITION RED Vol.1



ゲームサークル『NOP』発行、B5版36頁オフ。

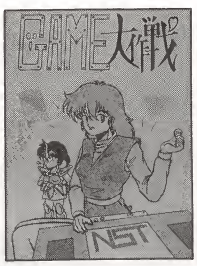
内容はXマルチの最終面までの攻略と、空中イン物語（8頁）などマンガ16頁が中心。

通販可。送料込みで500円の無記名小為替で。

また先着10名様には、Vol.0（コピー8頁、エリ8攻略）を進呈するそーです。会員、執筆者も募集中、62円切手同封で問い合わせを。

（〒635　奈良県大和高田市奥田西町92—83　荻野博文）

GAME大作戦



サークルNST発行。A5版84頁オフ。

内容は、6人の執筆による7本のマンガ+イラスト。

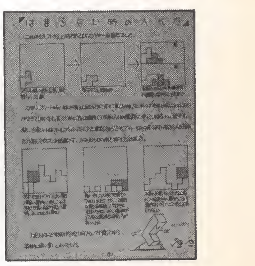
マンガは飛竜、モモ、源平、ウィズその他。

「読んでつまらん本にしない」と誓って作ったそうで、そう言われてみれば、それなりの厚さのある本にも拘らず、最後まで飽きずに読めました。

通販可。600円小為替+10円切手で。

（〒222　横浜市港北区鳥山町923　村田英樹）

テトリス テクニカルマニュアル



表紙が地味なので、代わりに中身を1頁掲載しました。

アミューズメントクリエーター水島屋発行。B5版32頁。

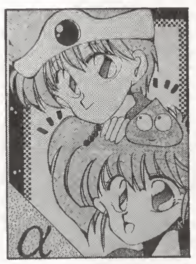
内容は、大きくベーシック、シニア、エキスパートの3つから成り、それぞれレベル15まで行きたい人へ、100ラインから800ラインで停滞している人へ、オールカンストを達成し、さらに高みを目指す人へ、といったものです。

とにかくテトリスにはまっている人なら、初心者から上級者まで必見でしょう。

通販可。300円の無記名小為替+75円切手で。

（〒570　大阪府守口市寺内町1—76　ベルファイブ107号　水島屋内）

α



島野個人誌、B6版18頁+1、コピー、表紙色上質紙。

マンガが3頁、4頁、2頁、イラスト&フリートークが2頁。

一目見て分かる（よね?）通り、ドラクエⅢキャラ本です。

しかしこんなかわいいキャラ達で、はたして冒険ができるのかな?

通販可。100円の無記名小為替+120円切手で。

（〒175　東京都板橋区高島平1—82—1—604　島野方「α」）

「横溝大輔様、いめーじめーかーVol.1が戻ってきました。正しい住所を御連絡下さい。」

伝言板

☆アンチDQ派ゲームサークル『CRUSADERS』では只今、会員サマを募集しております。アンチDQであれば、他のことは一切かまいません。興味のわいた方は、62円切手同封で。全国のアンチDQ派サークルの皆さん、同盟を組みませんか？（〒955 新潟県三条市西本成寺1－13－36 滝沢貴政）

☆『YOU&I』ではパソコンに興味のある方、イラストの描ける方、コミュニケーションが大好きな方を募集中。ちょっと会誌を見てみたい方は百円の無記名小為替同封で、会誌の説明が欲しければ葉書でお問い合わせを。（〒136 東京都江東区南砂3－8－1 生井「GM」係）

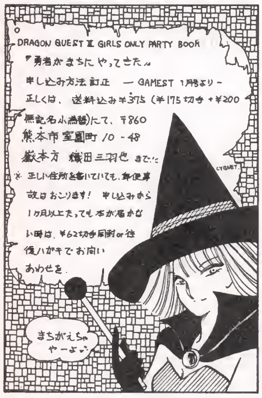
☆テーブルトークRPGサークル『ファンタジーナイツ』では会員を募集しています。興味のある人は、62円切手同封でまずは連絡を。（〒252 神奈川県藤沢市天神町1－11－6 メゾンドファミーユ201 奥脇貴志）





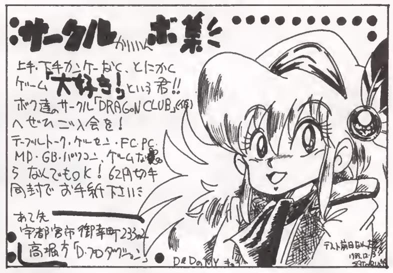




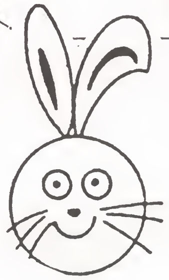




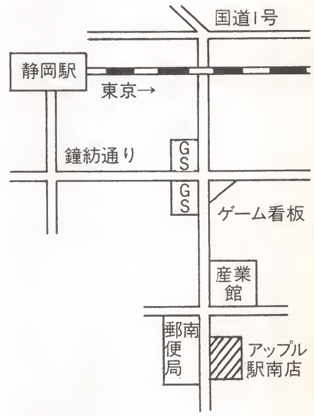




中古基板のことなら!



懐かしのゲームから最近のゲーム迄
在庫豊富……¥3,000より
★通信販売を御利用下さい



あなたのお部屋がゲーセンに!
コントロールBOX
◎**SVG-8**(ハッピー商会製品)
¥34,800

- 画面美しく
- 連射機能付き
- テレビのビデオ端子に接続するだけです。

ようこそ
県下最大ゲーム場(120坪)
アップル駅南店へ
オール50円
10円ゲームも有ります。
年中無休
AM9:00～PM12:00

基板売買のトータル・アドバイザー

アップル

TEL0542−87−5267
FAX0542−87−5297
営業時間　AM11:00～PM8:00(平日)
AM11:00～PM7:00(日祭)
定休日　水曜日
静岡市豊田1−1−43 〒422

ちょっとだけおしえますコーナー

PCB

〈カプコンPCB〉
アレスの翼……¥10,000
1943……¥15,000
ウィロー……¥103,000
1942……¥10,000
戦場の狼……¥5,000
ロストワールド……¥58,000
魔界村……¥10,000
ラストデュエル……¥18,000
ひげ丸……¥3,000
サイドアーム……¥10,000
大魔界村……¥90,000

〈データイーストPCB〉
アクトフェンサー……¥20,000
ロボコップ……¥43,000
ファイティングファンタジー……¥45,000
スタジアムヒーロー……¥10,000
ダーウィン4078……¥10,000
空手道……¥3,000
SRD……¥10,000
トライアウト……¥3,000
コブラコマンド……¥15,000

〈アイレムPCB〉
R−タイプ……¥35,000
最後の忍道……¥45,000
イメージファイト……¥45,000
ビジランテ……¥15,000
ドラゴンブリード……¥48,000
ロードランナー3……¥5,000
ロードランナー4……¥5,000
10ヤードファイト……¥3,000
ジッピーレース……¥2,000
ザ・バトルロード……¥5,000
快傑ヤンチャ丸……¥5,000

〈ジャレコPCB〉
P-47……¥40,000
天聖龍……¥43,000
フォーメーションZ……¥5,000
サイキック5……¥13,000
シティコネクション……¥7,000
トップローラー……¥3,000

〈日物PCB〉
アームドF……¥18,000
妖魔忍法帖……¥10,000
ギャリバン……¥5,000
テラクレスタ……¥10,000
キッドのホレホレ大作戦……¥10,000

〈コナミPCB〉
A-JAX……¥38,000
サンダークロス……¥45,000
グラディウスII……¥55,000
サラマンダ……¥26,000
少林寺への道……¥5,000
グラディウス……¥23,000
ライフフォース……¥28,000
ファイナライザー……¥7,000
グリーンベレー……¥10,000
新入社員とおる君……¥3,000
サーカスチャーリー……¥5,000
ハイパーオリンピック……¥3,000

〈ナムコPCB〉
アサルト……¥95,000
オーダイン……¥100,000
フェリオス……¥100,000
ギャラガ88……¥70,000
ブラストオフ……¥70,000
バラデューク……¥10,000
源平討魔伝……¥34,000
ローリングサンダー……¥38,000
スカイキッド……¥5,000
ギャプラス……¥10,000

〈セガPCB〉
ゴールデンアックス……¥70,000
レッスルウォー……¥40,000
カルテットII……¥25,000
ファンタジーゾーン……¥20,000
エイリアンシンドローム……¥25,000
チョップリフター……¥10,000
ラフレシア……¥5,000
フリーキック……¥3,000

〈SNK PCB〉
原始島……¥38,000
スカイソルジャー……¥40,000
ゴールドメダリスト……¥8,000
ファイティングサッカーP付……¥15,000
ファイティングゴルフ……¥10,000
アテナ……¥5,000
ASO……¥10,000
サイコソルジャー……¥18,000
バトルフィールド……¥7,000
怒号層圏(基板のみ)……¥5,000

〈タイトーPCB〉
ドンドコドン……¥65,000
大旋風……¥35,000
達　人……¥65,000
究極タイガー……¥23,000
西遊降魔録……¥15,000
ダブルドラゴン……¥28,000
功里金団……¥25,000
ウィズ……¥5,000
レイダース5……¥5,000
エレベーターアクション……¥3,000
中華大仙……¥14,000
ダークミスト……¥8,000
エンパイアシティ……¥10,000
リターンオブインベーダー……¥10,000
奇々怪界……¥5,000

〈テクモPCB〉
アルゴスの戦士……¥20,000
ジェミニウィング……¥28,000
タンクバスターズ……¥5,000
ガズラー……¥3,000

〈その他PCB〉
エキサイティングアワー……¥7,000
エキサイティングサッカー……¥3,000
チャンピオンベースボール……¥3,000
バルバルークの伝説……¥5,000
キングオブボクサー……¥3,000
カイロスの館……¥5,000
ノバ2001……¥5,000
バトルレーン5……¥5,000
ザ・ビッグプロレスリング……¥3,000
ポパイ……¥3,000
忍者くん……¥5,000
マリオブラザーズ……¥5,000

ROMキット

〈ナムコシステムI〉
ギャラガ'88……¥20,000
パックマニア……¥10,000
メルヘンメイズ……¥12,000
ワールドコート……¥10,000
妖怪道中記……¥5,000
ドラゴンスピリット……¥10,000

〈セガシステム16B〉
ソニックブーム……¥10,000
ファンタジーゾーン……¥5,000

〈ジャレコ〉
P−47……¥10,000
ワンダープラネット……¥10,000

〈麻雀PCB〉
アイドル麻雀放送局……¥20,000
麻雀ファンクラブ……¥30,000
スーパーリアル麻雀P−III……¥35,000
個人教授……¥10,000
大霊界……¥12,000
麻雀ナンパストーリー……¥20,000
大人の麻雀……¥10,000
デリンジャー……¥10,000
麻雀カメラ小僧……¥10,000
麻雀学園I……¥10,000
麻雀学園II……¥15,000
麻雀ビタミンC……¥10,000
ギャルの告白……¥25,000
麻雀刺客……¥15,000
麻雀鹿鳴館……¥5,000
麻雀放浪記……¥5,000
麻雀列伝……¥8,000
スーパーリアル麻雀P−II……¥10,000
ハウスマヌカン……¥5,000
家元……¥3,000
危機一髪真由美ちゃん……¥3,000
がんばれ珍さん……¥5,000
お雀子クラブ……¥3,000
お雀子館……¥3,000
お雀子館2……¥3,000
リアル麻雀……¥2,000
リアル麻雀2……¥3,000
麻雀シスターズ……¥3,000
麻雀狂時代……¥3,000
ミスター雀……¥3,000
セカンドラブ……¥3,000
チャイニーズカジノ……¥3,000
アンタッチャブル……¥7,000
華弥生……¥5,000

その他在庫豊富。常時300～500枚在庫。お電話下さい。　※詳しい資料ご希望の方は62円切手2枚同封の上、アップルGM係まで送って下さい。

※現金送金は、静岡市東千代田1-7-8(有)ママトップGM宛。銀行振込は中部銀行東千代田支店。ママトップ普通口座No.102947宛。

「君の願いをかなえてあげたいセール」「消費税いりませ〜ん」

頭	タイトル	メーカー	価格
㋐	アルカノイドP付	タイト	¥4,500
	アテナ	SNK	¥5,500
	アレスの翼	カプコン	¥9,500
	アルゴスの戦士	テクモ	¥15,500
	アトミックロボキッド	UPL	¥28,000
	R-TYPE(ROM)	アイレム	¥6,500
	アサルト(ROM)P付	ナムコ	¥13,000
㋑	1942	カプコン	¥7,500
	1943	カプコン	¥17,500
	1943（改）	カプコン	¥23,000
	イスパイアル	オルカ	¥4,500
	一揆	サン電子	¥5,000
	怒III（P付）	SNK	¥40,000
	1943(ROM)	カプコン	¥7,000
㋒	ウォータースキー	タイトー	¥4,500
	WIZ	タイトー	¥6,500
	ウィッツ(パズル)	?	¥10,000
㋓	F-1ドリーム	カプコン	¥19,500
	エクセライザー	ジャレコ	¥9,500
	エクセリオン	ジャレコ	¥6,000
	エキサイト・サッカー	アルファ	¥4,000
	SRD	DECO	¥12,000
	EXED EXES	カプコン	¥9,500
	MIA（ROM）	コナミ	¥9,500
㋔	オーダイン(ROM)	ナムコ	¥19,000
㋕	空手道	DECO	¥4,000
	ガルディア	セガ	¥6,500
	カルノフ	DECO	¥16,500
	カルノフ(ROM)	DECO	¥6,000
	カロリークン	セガ	¥6,500
	影の伝説	タイトー	¥8,500
	ガルカ	コナミ	¥45,000
㋖	キングオブボクサー	W・P	¥4,000
	ギャラガ	ナムコ	¥5,000
	ギャラガ88(ROM)	ナムコ	¥12,000
	キューブリック	コナミ	¥18,000
㋗	クレイジークライマーII	日物	¥19,000
	くにお君	テクノス	¥6,000
	グリーンベレー	コナミ	¥9,000
	クロスシューター	タイトー	¥9,000
	グラディウス(電源付)	コナミ	¥23,000
	グレートソードマン	タイトー	¥4,000
	クラックダウン(F・D)	セガ	¥14,000
㋘	原始島	SNK	¥37,500
㋙	ゴールドメダリスト(P付)	SNK	¥12,000
	コントラ	SNK	¥18,000
㋚	サーカスチャーリー	コナミ	¥3,000
	ザ・ギネス	サン電子	¥4,500
	サイドアーム	カプコン	¥14,000
	ザビガ	DECO	¥8,000
	ザ・ハスラー	コナミ	¥8,000
	サイキック・5	ジャレコ	¥13,000
	最後の忍道(ROM)	アイレム	¥9,500
㋛	ジョイフルロード	SNK	¥3,000
	GPレース	アイレム	¥3,000
	新入社員とおる君	コナミ	¥3,000
	女子バレーボール	タイトー	¥3,000
	ショットライダー	シグマ	¥6,000
	シュートアウト	DECO	¥4,000
	ジャンプバグ	セガ	¥5,000
	ジェネシス	DECO	¥4,000
	ジャグラー	コナミ	¥5,000
	ジャイラス	コナミ	¥6,000
	少林寺ロード	コナミ	¥5,000
	上海	サン電子	¥18,000
	シティーコネクション	ジャレコ	¥6,000
	ジェミニウイング	テクモ	¥19,500
	獣王記Ⓑ(ROM)	セガ	¥9,500
	四川雀II	?	¥38,000
㋜	スーパーバスケットボール	コナミ	¥4,000
	スイマー	テクモ	¥4,000
	スーパースティングレイ	アルファ	¥5,000
	スーパーライダー	タイトー	¥5,000
	スペースポジション	セガ	¥6,000
	スラップシューター	セガ	¥8,000
	スカイキッド	ナムコ	¥12,000
	スカイソルジャー	SNK	¥39,000
㋝	セクターゾーン	日物	¥4,000
	青春スキャンダル	セガ	¥5,000
	戦場の狼	カプコン	¥6,000
㋞	ソディアック	?	¥4,000
	ソンソン	カプコン	¥5,000
	ソニックブームⒷ(ROM)	セガ	¥9,500
㋟	タイムパイロット	コナミ	¥5,000
	タイムパイロット84	コナミ	¥5,000
	ダンクバタリアン	ナムコ	¥5,000
	ダーウィン4078	DECO	¥9,500
	タイガーヘリ	タイトー	¥10,000
	タンクバスターズ	テクモ	¥6,000
	ダンガー	日物	¥9,000
	ダブルドラゴン	テクノス	¥26,500
	闘いの挽歌	カプコン	¥15,000
	脱獄	SNK	¥29,000
	達人	タイトー	¥69,000
㋠	C・ベースボール	アルファ	¥3,000
	チェルノブ	DECO	¥22,000
	チョップリフター	セガ	¥7,500
	チャイニーズヒーロー	タイトー	¥5,000
	中華大仙	タイトー	¥14,000
㋡	ツタンカーメン	コナミ	¥5,000
㋢	10ヤードファイト	アイレム	¥3,000
	テラクレスタ	日物	¥14,000
	天聖龍Ⓐ(ROM)	ジャレコ	¥10,000
	ディグダグ	ナムコ	¥6,000
㋣	トップローラー	ジャレコ	¥5,000
	ドンキーコング3	日物	¥5,000
	トライアウト	DECO	¥4,000
	ドリームショップ	?	¥4,000
	ドカベン	カプコン	¥8,000
	虎への道	カプコン	¥23,000
	ドラゴンバスター	ナムコ	¥12,000
	どんどこどん(ROM)	タイトー	¥13,000
㋥	忍者君・II	UPL	¥10,000
	ニュージーランドストーリー	タイトー	¥28,000
㋩	パックマニア(ROM)	ナムコ	¥9,000
	バトルクルーザー	シグマ	¥6,000
	バトルフィールド(P付)	SNK	¥18,000
	バルバルークの伝説	エイブル	¥7,000
	バトルレーン5	タイトー	¥5,000
	パニックロード(P付)	タイトー	¥5,000
	バンクパニック	DECO	¥6,000
	バルガス	カプコン	¥8,000
	パドルマニア	SNK	¥7,000
	パックマニア	ナムコ	¥70,000
	パックランド	ナムコ	¥27,000
	爆突機銃艇(ROM)	ナムコ	¥6,000
㋪	ビジランテ	アイレム	¥16,000
	ピンボ	ジャレコ	¥4,000
	ピット&ラン	タイトー	¥4,000
	ビッグプロレス	テクノス	¥3,000
	ピンポンキング	タイトー	¥3,000
	ひげ丸	カプコン	¥5,000
	飛翔鮫	タイトー	¥22,000
	姫四季舞	?	¥10,000
	B-WINGS	DECO	¥8,000
	ハードパンチャー(ROM)	コナミ	¥10,000
㋫	フリップル	タイトー	¥15,000
	ファイティングファンタジー	DECO	¥40,000
	フォーメーションーZ	ジャレコ	¥8,000
	プータン	コナミ	¥4,000
	フロントライン	タイトー	¥5,000
	フィールドコンバット	ジャレコ	¥7,000
	フリーキック(P付)	セガ	¥6,000
	ファイナライザー	コナミ	¥6,500
	ブギーマナー	DECO	¥6,000
	ブラックドラゴン	カプコン	¥16,000
	ファンタジーゾーンII	セガ	¥9,500
	ブラストオフ	ナムコ	¥70,000
	フェリオス(ROM)	ナムコ	¥19,000
	ファイネストアワー(ROM)	ナムコ	¥19,000
㋬	ペンギン君ウォーズ	UPL	¥4,000
	ペンゴ	セガ	¥5,000
	ヘルファイアー	東亜プラン	¥28,000
㋭	ボンジャック	テクモ	¥5,000
	V.S.ホットスマッシュ	タイトー	¥9,500
㋮	マーカム	サン電子	¥5,000
	魔界村	カプコン	¥9,500
	魔魁伝説	DECO	¥15,000
	マッピー	ナムコ	¥5,000
	マッドギャ	カプコン	¥20,000
㋯	ミラックス	セガ	¥5,000
	ミスターDo!	U・V	¥5,000
	〃VSユニコーン	U・V	¥6,500
	未来忍者(ROM)	ナムコ	¥9,500
㋰	ムーンパトロール	アイレム	¥5,000
㋱	迷宮島	アイレム	¥12,000
	名人戦	SNK	¥7,000
	メルヘンメイズ	ナムコ	¥73,000
	メトロクロス	ナムコ	¥9,500
	メルヘンメイズ(ROM)	ナムコ	¥11,000
㋵	妖獣伝	アイレム	¥5,000



値段交渉しますよ！

頭	タイトル	メーカー	価格
	妖魔忍法帖	日物	¥9,500
	妖怪道中記(ROM)	ナムコ	¥6,000
㋶	ラストデュエル	カプコン	¥19,500
	ラッシュ&クラッシュ	カプコン	¥9,500
㋷	リングファイターズ	タイトー	¥4,000
	リバレーション	DECO	¥5,000
	リングの王者	コナミ	¥24,500
	リターンオブインベーダー	タイトー	¥9,500
㋹	レディーバク	U・V	¥5,000
	レインボーアイランド	タイトー	¥32,000
㋺	ロードファイター	コナミ	¥5,000
	ロボレス2001	セガ	¥7,000
	ロックンロープ	コナミ	¥5,000
	ロードランナー1〜4	アイレム	¥7,000
	ロンパース	ナムコ	¥73,000
	ロボコップ(ROM)	DECO	¥9,000
㋻	ワードナーの森	タイトー	¥12,500
	ワンダープラネット	DECO	¥17,000
	〃(ROM)	DECO	¥6,000
	ワールドコート(ROM)	ナムコ	¥9,000
	ワールドスタジアム89	ナムコ	¥85,000

麻雀

タイトル	メーカー	価格
リアル麻雀	アルバ	¥3,000
麻雀狂時代	サンリツ	¥4,000
麻雀放浪記(青春編)	H・D	¥8,000
〃(外伝)	H・D	¥8,000
お雀子館	V・S	¥5,000
お雀子クラブ	V・S	¥5,000
リアル麻雀(人事移動)	アルバ	¥4,000
大人の麻雀	アップル	¥8,000
カメラ小僧	三木	¥9,000
麻雀大霊界	ジャレコ	¥10,000
麻雀学園	ユウガ	¥10,000
麻雀ビタミンC	H・D	¥15,000
ロイヤルクィーン	日物	¥3,000
ロイヤルナイト	日物	¥3,000
ナイトギャル	日物	¥3,000
家元	日物	¥5,000
麻雀殺人事件	日物	¥12,000
美女っ子夢物語	日物	¥5,000
クリスタルギャルII	日物	¥5,000
制覇	日物	¥5,000
スウィートギャル	日物	¥5,000



キョーワインターナショナル（新品）
コントロールボックス（KIC-045DX）
Ⓐ ビデオ端子・VHF対応……¥34,000
Ⓑ RGB21ピン対応……¥28,000
Ⓒ Ⓐ,Ⓑ両方対応……¥37,000

来店の方に一言！
突然いそがしくなる時があるので前日にTEL下さい

遊びを見つめるマニアの恋人
株式会社（創業24年）

宇宙堂

〒462 名古屋市北区下飯田4丁目-6-2
☎ 052(916)1407

★受付時間★
平日 AM9:00〜PM11:00
日祭 PM1:00〜PM10:00（電話注文のみ）

どんどんリスト注文表を請求して下さい。（係員は暇をもてあましています。）
※リストと注文票請求は62円切手を3枚同封して当社迄送って下さい。

→私の知っている楽しいゲーセン←
◎名古屋は昭和区曙通りのゴジラ屋 ◎春日井は出川のゲームセンターリサ

発表

第2回 君の思いは受けとめた ゲーム懸賞論文入選作品

―ゲーム世界の発展のために―

その頃ゲーセンに期待度No.1ニューゲームとして颯爽と現れたのがストライダー飛竜だった…

1席

天空の暗殺者

鹿児島県 藤原城嗣（17才・高3）

「おにいさんには、プールサイドで暇をもてあますという高尚なヴィジョンがある」

そんな開発者の願いとは程遠いインカムしかあげられなかった『ストライダー飛竜』は今まさに資本主義社会の原則にのっとって闇の中に消えようとしている。

しかし…誰か一人でも覚えていれば、飛竜はその人の心の中で生き続けるのさ…と、戦争モノのアニメにありがちなセリフを恥ずかしげもなく呟くゲームフリーターが、一人。

そして、ストライダー飛竜に関するスイートメモリーなんぞ書き綴ってみるのだった…

あの頃僕はイメージファイトに凝っていた。あの、いかにも模擬戦といった風情の無機的、金属的な感覚が僕に懐かしい記憶を呼び起こし、何と言うか、ゼビウスの血統を感じつつプレイしていた。

（僕のゲーム歴はゼビウスからなのである）ゲーセンに行ってもイメファイばかりだった。しかし、間もなく僕は行き詰まった。（どこの面で行き詰まったかは恥ずかしくて言えない）とにかく、僕のようなヘボゲーマーには少し荷が重すぎたのか？などと思いはじめたのだった。

その頃ゲーセンに期待度No.1ニューゲームとして颯爽と現れたのがストライダー飛竜だった。はっきり言って、新しい！ゲームであった。即ち、とっつきにくかったのである。僕は最初は人のプレイを眺めるだけで、自分からしようという気はなかなか起こらなかった。しかし、イメファイに挫折しはじめたことが一つの契機となって、僕はストライダーをプレイしはじめた。

そして、僕は完璧にストライダーの虜として成り果てたのだった…

もし近くのゲーセンにストライダーがまだ残っていたら、インストカードを見てほしい。「自分の行きたい方向へレバーを入れるのがコツ」と書いてあると思う。今思えば、まさにこれが（少なくとも僕にとっての）ストライダーの極意であった。プレイヤーの意思を忠実に実行するという点で、ストライダーに勝るものは無いと思う。行きたい方向へ向けて、やりたいことができる。そんなこと、他のゲームでも当然のことだと思われるかもしれないが、ストライダーの場合、自分の手足と呼んでも恥ずかしくない程にプレイヤーの衝動を飛竜が受信してくれる。そういう感覚があった。ストライダーをプレイするまでは、そんなことは考えたこともなかったのだが…とにかく、僕の本能的感覚と同調するものがストライダーにはあったのだった。

そういった理由で、僕は飛竜を唯一自分の分身と言っている。シベリアの雪原を駆け、急斜面を駆け下り、凍土を蹴って加速を空へ飛ばす。その白き大地を踏みしめる感覚を僕は感じるし、敵をサイファーで両断したときも、そのサイファーが敵の内部を貫通する手応えというものがはっきりと感じられる。感じるといっても気持ちとしてであって、実際に手足にフィードバックがくるわけではない。

（当たり前）しかし、こういう気持ちにしたところで誰もが1stプレイから感じるものではなくて、飛竜への徹底的な感情移入と世界観への愛着を持った上でプレイを重ねて初めて得られるものだと思う。（俗にこれを『二次コン』と言うらしいが？）クリアしたらもういいや、で済ますには惜しいゲームなのだ。好き嫌いの激しいゲームではあるが。

こう書いてくると、もしかして僕はストライダーの神様で100回ぐらい1コインクリアしたことがある人、などと思われてしまうかもしれない。しかし、まだ1コインクリアしたことはない。（3コインクリアならあるぞ！だからどうした〈笑〉。）しかし、思い出を語るに必要なのは腕ではない。愛のみだッ！それに、下手な分やりこんでいるからその分よくストライダーを理解しているはず…と自負し

ゲーム懸賞論文「私の主張」

てもいるのだった。(この「僕」という一人称のもとで飛竜への愛を語るのは何か危険なモノがあるが、まあ細かいことは気にせずに)

そして、僕が何と1コインで第3の月の都へたどり着けるようになった頃、僕は他のゲームから手をひいて完全にストライダーだけの人になっていた。何故か。ゲーセンからストライダーが消えはじめたからである。加えてイメージファイトが消える気配は一向に無かったのだった。1つ消え。2つ消え。これを書いている時点ではストライダーを置いている店は僕の行動半径内には1軒しかない。その店でもピカピカの26インチテーブルから指紋&うつりこみ付きの18インチテーブルへ移されてしまった。僕がゲーセンへ来てストライダーをプレイしたその日の晩にもストライダーが消えてしまうんじゃないかと考えると、どうしても他のゲームにはお金を使えずストライダーのみになってしまい、「ああ、インカムがたりないというのならおねーさんが血を売ってでもお金つぎこんであげるのにィ」などと切羽詰まった気持ちになってしまうのだった。

思えばストライダーにはインカムを低くする条件が揃いすぎていた。とっつきにくかったし、難しそうだったし、その実プレイするとアイテムの大出血サービスで平均的なプレイ時間はどんどん長くなっていったし…(だからといって簡単そうに見せかけて難しくすればいいというものでもないと思うが)しかし!〝その筋〟の人にはたまらないゲームだった。ヴァルフィードやサイバリオンのようにゲーム性の王道を見せてくれるゲームももちろん多く出てほしいが、やはりストライダーのように演出で攻めまくるゲームもなくてはならないと思っている人は少なくないのではなかろうか?それにストライダーは究極的なパターンゲームではあるものの、そのパターンに基づいてプレイすることはこのゲームの大きな魅力の一つである破壊の快感を妨げはしないし、おのずと流麗なプレイをモニターに展開することにもなる。ダメージを受けて不様に転げ回るようなこともなく、大敵へ向かって立ち止まることなく風を切り行く飛竜の姿こそがこのゲームの格好よさの一つの中心なのだから。

そして、何よりも僕を魅きつけて離さないのが、ストライダーの世界観である。魅力的な世界観を持つゲームを幾度もプレイすることは名作のコミックや小説を幾度も読み返すのに似ている。パターンゲームの生きる道はこの辺にあるのかもしれない。ストライダーの場合、たった5面でありながら、そこには確かに一つの世界がある。お姫様を助けるとかいったありがちな筋書きに後からとってつけたような設定ではなく、独自の世界を確立している。世界の支配者を倒す、というのも一見ありがちだが、飛竜には何の大義名分も無い所が違う。飛竜は多くを語らない。グランドマスターとの何やら意味深な対決を終えても鯨に乗って大海原を去って行くだけ。やたら設定や謎を説明したりしない所がこの世界の広がりを感じさせてくれる。そして、シベリアの発電所の頂に立って空を見上げれば、そこには轟天改丸やバルログが滞空していて、最後には漆黒の天空までが戦いの舞台となる。そしてこの世界には太古もあり風土もある。お姫様を助けたらそこで終わってしまう世界じゃない。飛竜が倒れようがグランドマスターが倒れようが、この世界に住む人々の生活は続き、歴史も作られていくのだろうなあ、と思える世界なのだ。そんな世界だからこそ、アマゾンの大地から第3の月の都までをまっすぐに突き抜ける空気が肌身に感じられる。そしてそこを風のように舞上がる暗殺者には、やはり『飛竜』の名こそふさわしいと思えるのだった。何かにつけて格好をつけたがる辺りも、またお茶目でいい。

こういう想いを抱きつつ僕はストライダーをプレイしてきたのだった。色々な事が思い出される。二次元世界への上達する楽しさ。3コインとはいえクリアの想い。そして、好きなゲームが去っていく悲しみ。これらは決して今度が初めての想いではなかったが、ストライダー飛竜ほどこれらを鮮明に感じさせたゲームはなかった。思えば僕にとってストライダーが消えるということは、この手にサイファーを握ることができなくなるということなのだ。好きなゲームはまさに自分の一部。それが消えて悲しくない人はいないだろう。

しかし、例えば僕自身について言えば、ストライダーが3コインとはいえクリアできたことで僅かながら自分に自信が持てるようになったし、悲しみも想いも、実際に経験したということで、多分、後々大きな意味を持ってくるはず。思い出は潮解して終わるわけではない。大切にしていれば、それはきっと、その人の血となり肉となる。それはまさに思い出がその人の中で生き続けるということではないだろうか?たとえその思い出のゲームが全部ジャンクパーツになってしまっても。古かろうがマイナーだろうが、別にいいではないか。そんな観点でゲームをみていても幸せになれはしない。理屈をこねたりギスギスしたスコア争いをしたりする前にそれぞれの想いを大切にすれば、または想いの対象を見つけられれば、きっとその人はもっと幸せになれる。

飛竜の事は忘れない。知識としては忘れてしまっても、想いはもう僕の血脈の中に溶けこんでしまったから、飛竜は僕の心の中で生き続ける。

これからもこうやって想いを重ねていければ幸いだ。まずはイメージファイトに再挑戦。今度はそう簡単に挫けはしない。もう、こちらには飛竜がついているのだから。

だから今こそ、ありがとう。飛竜、我が永遠の天空の暗殺者。



をおー! ゲーム論文「天空の暗殺者」一席入賞
しているでわありませんか! どうもありがとうござい
ましたっ! 何だか、自分の名誉じゃなくて、飛竜の名誉
というような気がして、とっても嬉しいのです。すぐにも
ゲーセンに行って飛竜に報告したかったのですが、受験
生ですので…ううっ…ごめんよぉ、飛竜…。
しかし、藤内真さんの「パワードリフト闘愛物語」は
素晴らしすぎる…。思わず「うわぁぁっ藤原ってガキだ
なぁぁ」などと頭をかかえてしまいました。
そんなわけで、今回は入賞して嬉しい、という気持
よりも、藤内真さんに心からお祝いの言葉を述べ、
快癒を祈らせていただきたい気持が先に立って
いるのでありました。本当に、おめでとうございます。
そして、早くよくなって下さい。
さて…後は大学に合格するだけですな。(笑)がん
ばるぞォー!!
/鹿児島県・『以前ハイテクで声かけて下さった方、
大変失礼致しました』藤原城嗣 でした。

今回は鹿児島県の藤原さんの論文を紹介します。

藤原さんは前回最優秀賞を受賞しました。前回に受賞した人達は今回も応募してくれたケースが多く、どの論文も高い水準のものでした。しかし、前回を上回るインパクトを与えるのは難しい点があったと思います。

その中で、藤原さんは前回とは全く違った方向で論を進めて来たと言えます。前回はゲームを取り巻く現状について、鋭い視点で切っていったのに対し、今回はゲームへの個人的な想いから始まって、ゲームの魅力は何かを論じています。

ゲームの魅力とは何か。この命題に対し、藤原さん以外にも多くの読者が論文を送ってくれました。しかし、ほとんど全てといっていいほど、ゲームはアイデア、独創性であるという意見でした。それはそれで間違いなく正しいことであると思います。

でも、果たして奇抜なアイデアのゲームだけが現状で売れているのでしょうか。一般プレイヤーの全てが、そのような感覚でゲームをプレイしているのでしょうか?一つの結論に安易に飛びつくのではなくて、もっと多くの観点に立ってゲームとは何かをもう一度見つめ直してみる必要があるのではないでしょうか。

藤原さんは、頭で考える以上のゲームを愛する人にしかわからないものを教えてくれます。上達する楽しさ、ゲーム世界への想い、クリアの喜び、好きなゲームが去っていく悲しみ。ゲーメストの読者には共感する人も多いと思います。しかし、懸賞論文の中でここに触れてきた人はとても少なく、その点で異彩を放っていました。

藤原さん、連続受賞おめでとう。また、他の論者も、藤原さんの魅力的な文章に負けない知的な論文を期待します。

(石井ぜんじ)

きこうぜ！♬♬♬♬♬

DISC BOX

キミたちが作ったCDだ！
GAME MUSIC BEST OF THE YEAR '89
ポニーキャニオン／サイトロンレーベル

ゲーメスト大賞・ベストVGM賞のCD化決定!!

VGM業界に一石を投じるシロモノとなるのであろうか。これは…ゲーメスト2月号で発表した、第3回読者が選ぶゲーメスト大賞・ベストVGM賞。これらの結果を1枚のCDに集めてポニーキャニオンから3月21日に発売されます。

ただし、6位のコナミ・サンダークロスだけは事情により収録されず、かわりに11位の大魔界村が収録されます。

もちろん収録時間の関係から全ゲームの全曲を網羅している訳ではありませんが、オープニング、1面、ボス、エンディングが基本となります。それプラス投票してくれた方の一言を参考にして人気のある曲を収録してあります。

〈収録ゲーム〉

1. ワルキューレの伝説(ナムコ)
2. ダライアスII(タイトー)
3. ストライダー飛竜(カプコン)
4. ナイトストライカー(タイトー)
5. ターボアウトラン(セガ)
6. スプラッターハウス(ナムコ)
7. フェリオス(ナムコ)
8. メタルホーク(ナムコ)
9. テトリス(セガ)
10. 大魔界村(カプコン)



CD：VICL－15001　￥1,500(税込)
CT：VITL－13001　￥1,300(税込)

ナムコゲームサウンドエクスプレスVOL2
—バーニングフォース—

2月号の記事の中にこのCD・CTの発売日が、2月7日と2月8日と発売日が2つ掲載されていたけど、正しくは2月7日です。

ディスク



CD：KICA－1001　¥3,000(税込)

グラディウスIII
コナミ矩形波倶楽部

伝説から神話へ(アレンジバージョン) 1.In The Wind 2.Hit and Away 3.Legend
サウンドシアター　4.開発秘話「真夏に夜明けに正月を見た」
オリジナル・ゲーム・サントラ　6.序章　7.激闘／亜空間　8.遙かなる星域　9.最終基地…死闘　10.時を越えて　11.ダークフォース～そして神話へ～
効果音特集　12.サウンド・アラカルト

1990年2月21日発売　キングレコード／コナミレーベル

いったいどれくらいの方がエンディングを眺めるコトができるのか!?　掛け値なしに難しく、そして音楽も美しいグラディウスIII！　アルバムがついに発売されます。

収録内容はアレンジに始まり、サウンドシアター、原曲Ver、SE集となってます。そのなかでもおすすめは、グラIII開発よもやま話をドラマ風にまとめているサウンドシアター「真夏の夜明けに正月を見た」。こいつぁー笑えます！　他にも原曲VerやSE集は、構成がこっているので充分楽しめますよ。

グラIIIを早くもあきらめた方へ。このアルバムを聞いて心をなごませて下さいね。



CD：PCCB－00020　¥1,500(税込)

ARMED F・CRAZY CLIMBER 2
NICHIBUTSU

<ARMED F>　1.COIN～START～INSECT(STAGE 1)　2.BOSS～CLEAR　3.BONE(STAGE 2)　4.MACHINE CITY(STAGE 3)　5.SARCOMA(STAGE 4)　6.DIFFERENT KING(STAGE 5)　7.FINAL STAR(STAGE 6)　8.EXZATH(EXTRA STAGE)～FINAL BOSS　9.STAR SHIP(ENDING)～EARTH & PEACE(STAFF ROLL)　10.GAME OVER～FRIENDSHIP(NAME ENTRY)　<CRAZY CLIMBER>　11.COIN～START～SAMBA DE RAM(BGM1)　12.GORILLA　13.START AGAIN～MAMBO DE RAM(BGM2)　14.CONDOR　15.CLEAR1　16.START AGAIN～CLAVIAN NIGHT(BGM未使用曲)　17.BALOON　18.CLEAR2　19.ENDING　20.GAME OVER～NAME ENTRY～CONTINUE

1990年2月21日発売　ポニーキャニオン／サイトロンレーベル・GSM1500シリーズ

1発で「ニチブツぶしだぁ」と分かるノリで攻めまくる、アームドF&クレイジークライマー2がでるゼ！

まずはアームドF。新しくPCMチャンネルを増やし、ニチブツ独特の音色にパーカッション、ヒット系の音色を被せてあり、なかなかのパワーアップぶりが楽しめます。

クレイジークライマー2。不条理この上ないこのゲームに、ここまでのメロディがついていたなんて誰が知ってるのであろうか…なーんて。

聞いているとなかなかなつかしい音楽もあったりしてね。

とにかく君もこのミニアルバムを聞いて、ニチブツの世界にひたってみよう。



CD：PCCB－00021　¥1,500(税込)

ヘラクレスの栄光
～タイタンの滅亡～
DETA EAST

1.勇気ある者たちへ　2.誇り高き王家の詩　3.にぎわう街の中で　4.荒野に吹く風　5.タイタンの下僕たち　6.辺境の人々　7.地の底へ　8.聖なる館　9.魔物の待つ館　10.大海を越えて　11.パロスの笛　12.ペガサスの翼　13.神々のアリア　14.タイタンの怒り　15.全ては神話の中に

1990年2月21日発売　ポニーキャニオン　サイトロンレーベル・GSM1500シリーズ

ファミコンのRPG「ヘラクレスの栄光II」のアルバムが発売です。いかにも神秘的なミュージックはま・さ・にギリシャ神話!!

構成はなかなか意表をついた構成で、ファミコン音源版とアレンジバージョンを交互に収録、それもシンクロしながら、だんだんと音の質が変わっていくので、聞きごたえはなっかなかのモノ。

ちなみにアレンジバージョンは、原曲に忠実でありつつ、全体的に歌謡曲&シンフォニー的な感じで、充分インストとして聞ける曲に仕上がってます。

モーニングミュージックとしても最適！　かな？

C.C

さて、サボリもさる事ながら、この所新作がけっこう出て（出る予定）でして、少しまとめて見るのも良いのではという事で、今回のピンボールコーナーは3機種紹介となりました。
　詳しいフィーチャーなどは機種別の紹介（すればの話だが）を待ってもらうか、実際にプレイしてもらうとして、大まかなマシンの特徴を見て行きたいと思います。
　まあ雰囲気ぐらいは味わってもらえるでしょう。

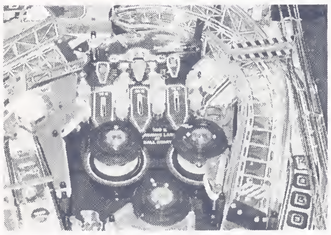
ロボコップ

あのロボコップがピンボールとして復活



バックグラスの決めポーズのロボコップがいい。

まず最初のマシンはデータイースト社製のロボコップ。デコピンボールの最新作で第7作目となります。
　ロボコップといえば、アーケード、ファミコン共にデータイーストでゲーム化されましたから、ピンボールも、と思っていた人もいるでしょう。
　ロボコップの映画自体は、もう1年以上前に上映されましたが、キャラクターとしてのロボコップの人気はまだ根強いものがあると思います。
　まあロボコップの事はこのぐらいにして、ピンボールとしてのマシン自体を見るとしましょう。

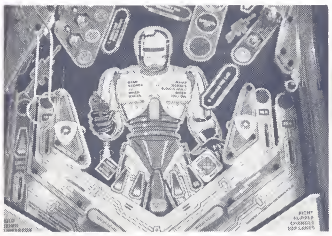


切れたランプレーン部はジャンプ台。

　では、デコのピンボール担当者からロボコップの売りの点について聞いてみましたので見て下さい。
　特徴…戦略重視のピンボールであるため、見た目の派手さに関しては前作（マンデーナイトフットボール）のゴールの様なものはありませんが、各プレイヤーが何に集中してプレイを進めて行くか、そのヒッティングの正確さが問われるという様な、プレイヤーの個性の出るマシンになっていると言えます。
　ルール上の特徴としては、レーザーウォー、タイムマシンの血を引く部分があり、ジャックポットがマルチ中のターゲットヒット数で変わるなどはそのものです。
　またミリオンを何度も狙うか、マルチボールに向っていくか、ジャンプ記録に集中するかなど、作戦の立て方も色々あり飽きのこない内容となっています。
　と言った所がロボコップの売りの点だそうです。
　なにこれだけでは今一つよくわからない…うむ。よし、来月はロボコップ紹介と行くので（予定）しばし待たれよ。



スピナーを回すとＥＤ２０９が点滅する。



中央にドドーンといすわるロボコップ。

ボーンバスターズ

ガイコツ軍団登場、ゴー○トバ○ターズのパロか？

　さて次はプリミア（ゴットリーブ）社制の新作（といってもすでに出回っているが）ボーンバスターズと行きましょう。
　テーマはその名の通りガイコツ退治で、どう見てもゴー○トバ○ターズのパクリの様な武器を持った退治人達とガイコツ親分（右目だけ玉があるやつ）との戦いと言った所です。
　フィーチャー的な特徴としては、マルチボールプレイが2ボール、3ボール、4ボールと3種類あり、プレイヤーが自分で選択できるというものがあります。
　ボーンバスターズもフィールド上でボールをロックして、それをリリースするというマルチシステムを使用していますが、3つのロックポイントの内、1つでもボールがロックされていれば、リリースポイントにボールを入れ、マルチにできる様になっている訳です。
　また、ボーナスタイムプレイという、3ボール目終了後のボーナスゲームなどのオマケフィーチャーもあります。
　バックボックス上に親玉ドクロの顔が付いていたりして雰囲気をもり上げています。



上から見たフィールド。



▶上のガイコツがいい味出してます。

エルバイラ

ホラーガールエルバイラとモンスター達のお祭りさわぎ

最後に登場は、バリー社製マシン、エルバイラです。エルバイラというのは女性の名前で、アメリカでホラー映画の解説などをやっている人だそうです。

で、このエルバイラさん、解説なぞをやっている内に自身の方が売れてきてしまったんですね、しかも魔女っぽい所がウケたもんで、彼女を主役にした映画も、もちろんホラーだったという訳。

そして今回、その人気を証明するかのごとくピンボールマシンまでできてしまったのでした。う〜んすごい。

テーマは妖女エルバイラとモンスター達のパーティーといった所で、ドラキュラや狼男をはじめとして、さまざまなモンスターがエルバイラとドンチャンさわぎをするというものすごいものです。

フィールド上もランプレーンをふんだんに使った立体的構成で、見た目ですでににぎやかです。

フィーチャーもマルチボール、ジャックポットといった基本的なものから、一気に3百万点獲得などという、とんでもないものまであり、プレイヤーにアキを感じさせない様工夫がなされています。

私はあまりバリー製は好きではなかったのですが、このマシンはやり込んでみたいと思います。えらく玉が落ちやすいのですけどね。



もはや言う事はただ1つしかない、で、でかい!! まるでメロンだ!!



やはり目がバックグラス中央にいってしまう。

ゲーム ランダム インフォメーション
GAME RANDOM INFORMATION

AOU1990アミューズメント・エキスポ 2月27・28日
幕張メッセはゲームのワンダーランド!!

メッセで会おうぜ!

昨年まで東京・新宿NSビルで開催されていたAOUショーが、今年からなんとあの幕張メッセ（日本コンベンションセンター）で開催されることになった。

幕張メッセはモーターショーなどにも使われる、日本屈指の国際見本市会場だってことみんな知っているよね。こんな会場を使うんだから、今まで以上の内容のショーを期待したいね。

それから今年のショーは昨年と違って一般入場もOKなので、みんなで行って楽しもうぜ。

当然ゲーメストもブースを出しているので、遊びに来てくれるとうれしいな。

色々やるぜ!

ゲーメストもAOUショーにブースを出して3回目になるので、色々と企画を考えているよ。

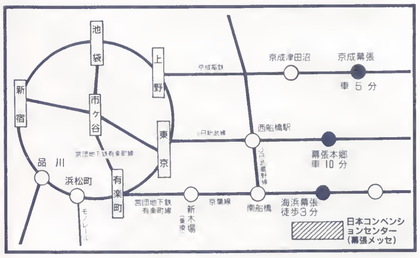
まず前回同様オリジナルグッズ類の販売もするし、今号の読者サービス部の方で告知している冨士宏先生や雑君先生のサイン会なども28日には予定しているぞ！

それじゃ、28日・メッセで待ってるぜ！

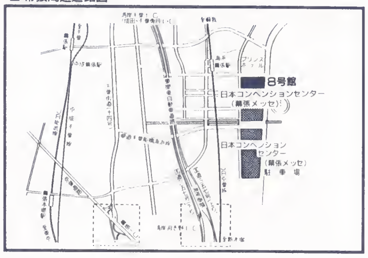
会期：平成2年2月27日(火)～28日(水)、午前10時～午後5時。一般入場は第2日目の28日のみ。

会場：日本コンベンションセンター（通称幕張メッセ）。千葉市中瀬2丁目。

一般入場料：当日券1000円（税込み）会場にて販売。



■ 幕張周辺道路図



ショーチケットプレゼント

昨年ゲーメストでは大阪のAMショーのチケットを読者の皆さんにプレゼントして大好評でした。そこで大阪のショーのチケットだけプレゼントをして、東京の方はしないというのでは片手落ち。ということで、「AOU1990アミューズメント・エキスポ」のチケットを読者50名にプレゼントします。

応募資格は、18歳以上。ゲーメストの愛読者であることぐらいかな。

締切は2月10日必着。

発表は発送をもって替えますが2月15日までにはゲーメストから発送します。

宛先は、ゲーメスト編集部「幕張メッセはゲームパラダイス・AOUチケット」係まで。

㋘大賞・ベストグラフィック賞作品

DARIUS II
2/21 ON SALE

'89年ゲーメスト大賞・ベストグラフィック賞に輝いたダライアスIIのビデオが発売されます。

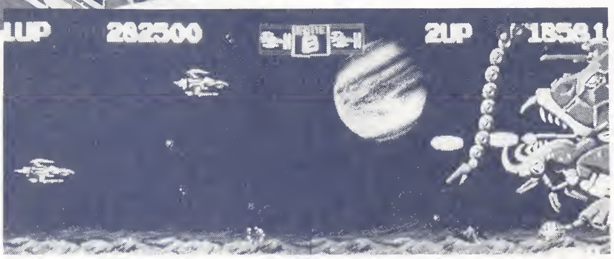
今回もプレイヤーはゲーメスト編集部のバイオ、N・O、はんたあの3人。

1Pはバイオが担当。A-C-F-J-O-T-Zのコースをノーミスクリア。ただ機械がトラブったのでビデオで忠実にお見せできるかな？

2Pもバイオを中心にはんたあとN・Oが一緒にプレイ。

定価4944円(税込)。読者サービス部でも扱ってます。


バイオとN.Oの2Pプレイ



これはビデオの画面とはちがいます。

プレイヤーと心を結ぶ
カプコンワールドフェア
CAPCOMエスカルゴネーム募集中！

昨年の12月17日カプコンが初めてのイベント「カプコンワールド・フェア」を開催して、大盛況の大成功。特にアーケードゲームのコーナーは期間中行列が途絶えることがなかったぞ！

ところでカプコンではボディ全面にCAPCOMロゴと、ゲーム広告をデザインした広告カーを君たちの街に走らせることを企画している。その広告カーに名前を付けるので君たちの力を借りたいそうだ。素敵な名前を付けてやってください。

〈応募方法〉

宛先：大阪市中央区大手通1-4-12 (株)カプコン CAPCOMエスカルゴネーミング係

締切：1990年2月末日消印有効。

賞品：ネーミング賞（1名）カプコンエスカルゴ正式名称に採用。ラジコンカー＝カプコンエスカルゴ〇〇号。ユニーク賞（10名）正式名称入りエスカルゴテレカ。CAPCOM賞（100名）カプコンオリジナルファイル、カプコンワールドニュースVOL5、カプコンダイヤル。

みんなでどんどん応募しよう！

まともな投稿者のいないといわれる北海道で
ゆうばり国際冒険ファンタ映画祭'90が開かれるぞ

どんぐらいいるのかわからないゲーメスト読者その手の映画ファンに特報だ。スピードマンジョーの故郷こと北海道は夕張において2月14～18日の間ファンタ映画祭が行なわれてしまうのだ。

アヴォリアッツの向こうを張って、スキーリゾートの合間に世界一イカした映画の数々を見れてしまうこの「ゆうばりファンタスティック映画祭'90」上映作品もJ・"ターミネーター"・キャメロンの「アビス」、スチュアート"フロムビヨンド"・ゴードンの「ロボジョックス」、雑君大期待の"どーなっても知らんぞカブキマン"、トロマの「毒々モンスター3」となんともゴージャス。

会場では他にも新人発掘のヤング・ファンタスティックグランプリやら未公開ビデオフェスティバルなんてのもあって、D、ソンチの新作なぞ見れるので現地人で行かないなんてバチが当たるぞ。相当オイシイのでお金のある人はチェックだ。問合せは☎03-219-3231まで。

(金のない栗)



これが浪速のソフトランド秀和だ!!



▲立地的には大通りに面しており、条件が良い。

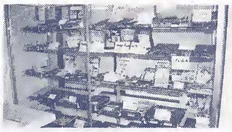


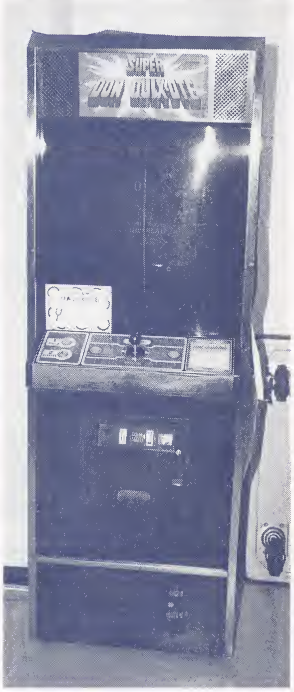
▲会社全体のスペースは、基板屋の中でもトップクラスの広さだ。



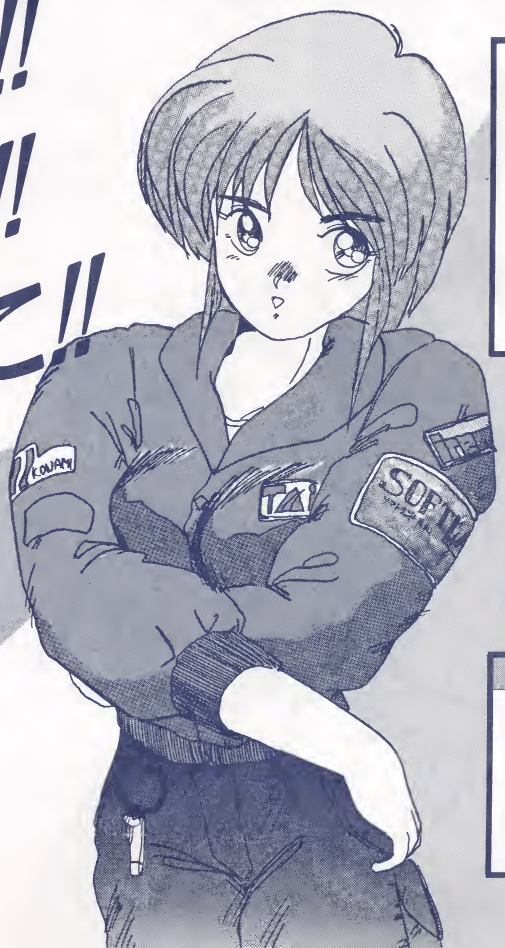
◀なんと、コピー基板と本物を並べて比較しているのだ。







来て!!
見て!!
買って!!



新春大特価セール

バーニングフォース(ROM)	¥ 20000	アルゴスの戦士	¥ 18000
グラディウスIII	¥148000	銀河任侠伝	¥ 15000
R・TYPE II	¥130000	スタジアムヒーロー	¥ 13000
ワルキューレの伝説	¥120000	クレイジークライマー2	¥ 10000
テトリス	¥100000	迷宮ハンターG	¥ 10000
イメージファイト	¥ 60000	バルトリック	¥ 10000
X・MULTIPLY	¥ 60000	ゼビウス	¥ 5000
グラディウスII	¥ 49000	麻雀夏物語	¥ 60000
ライフフォース	¥ 30000	麻雀学園2	¥ 30000
サラマンダ	¥ 30000	リブルラブル	¥ 30000

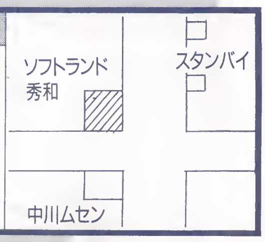
●コントロールBOX SUG-8



34800円
(RGBタイプ)
29800円

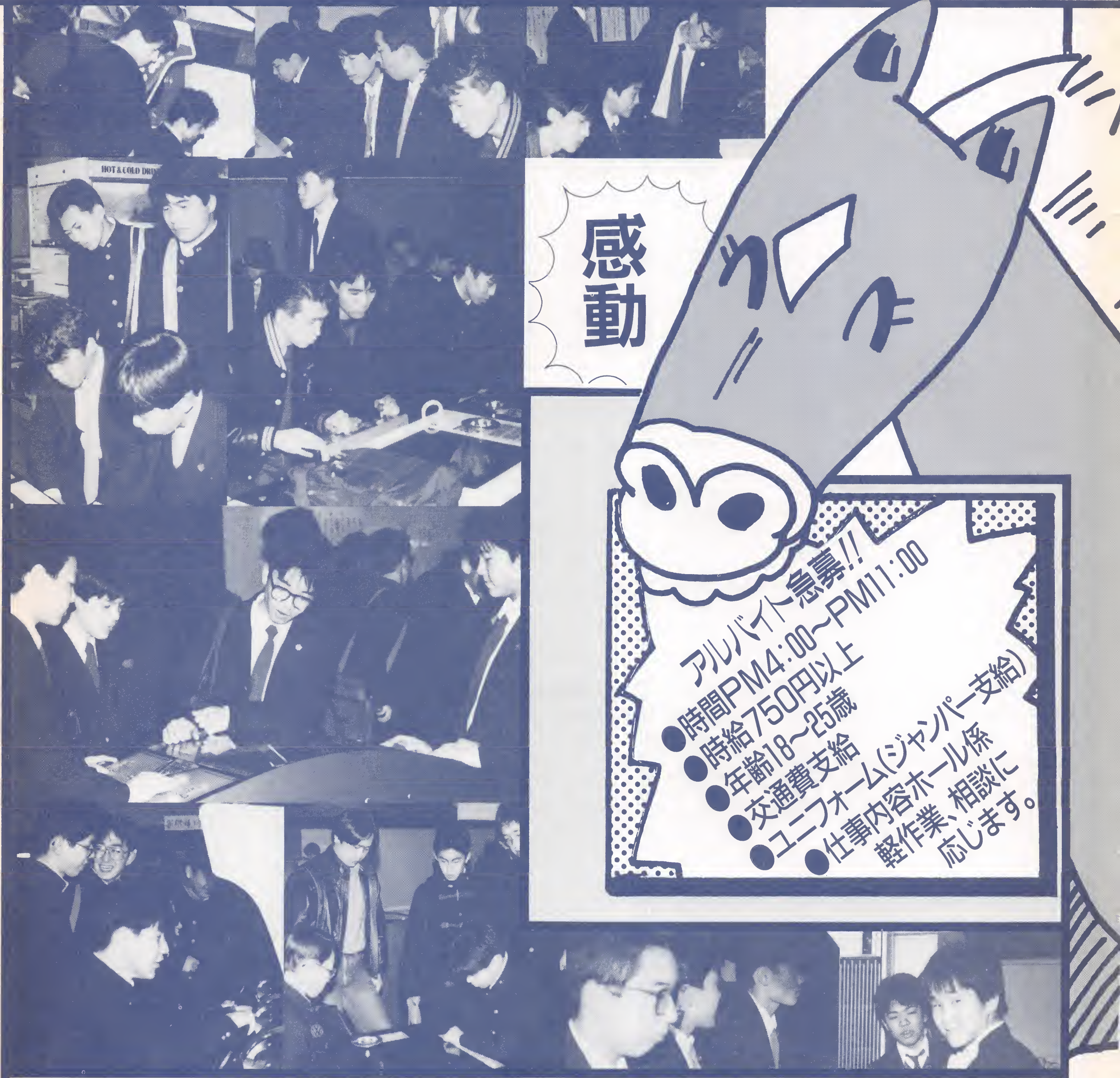
カタログ請求は

〒556
大阪市浪速区日本橋5丁目12－9
ソフトランド秀和
TEL.06-649-7177




☆ゲームコーナー☆
みんなでおいでよ
ミッキー
●1ゲームオール50円！ こいつはすごいぜ!!●
本年もミッキーをよろしく
MAP
ミッキー
A5出口
洋菓子屋
柏水堂
九段下
地下鉄
神保町駅
期待大!!
優駿のごときゲーム群が
今年も待っている!!

●ゲームにうずうずのキミが主役!!



〒101 東京都千代田区神田神保町1-16

☎ 03(293)4852

めざせハイスコア!!

学生の人はお年玉をもらえた人は多いだろうけど、ハイスコアを出す為に使い切った人もいるかもしれない。最近のゲームはお金がかかるのが多いね。(担当)

ハイテクセガ青森 ☆=1

青森県青森市新町1-8-10 ☎(0177)34-3737

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE II	790,700	E-SWAT'S ATTⓒ	2-5、イージー
2	シャドーダンサー	701,100	E-SWAT'S ATTⓒ	3-3、忍ボーナス×4
3	ファイナルファイト	632,180	ミキとカスミとショー・コスギ=あたたち	R-3、ガイ
4	クォース(1P)	361,610	GLD-T・S	R7、ブロック1,049
5	クォース(2P協力)	311,790	GLD-T・S DIG-H・H	R-6、ブロック1,227
6	カプコンワールド	765,000	*W*E*R*D*N*A*	クリア 1コイン
7	スーパーマスターズ	-16	先月にひきつづきまたのったよ岡野君	クリア
8	スーパーモナコGP(AT)	6'27"97	K・I	D.P.=4,049、1位2位
9	スーパーモナコGP(4S)	6'13"35	E-SWAT'S 3回ぶつかりましたⓒ	D.P.=4,489、オール1位
10	スーパーモナコGP(7S)	5'55"41	K・I	D.P.=4,882、オール1位

ハイテクセガ弘前 ☆=3

青森県弘前市2-6-5 ☎(0172)35-4704

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ワイルドファング㊥	6,018,900	2001年 RSP-M・Y・P㊓	ノーマル、タル×9 番外地おさめ
2	スーパーマスターズ	-14	福島のEVE	1コイン、ALL ノーマル、また来てね
3	タスクフォースハリアー	10,000,000+α	E-SWAT'S OAG²-管理人30㊙	Sir㊙氏のプレイをおがみたい…
4	メガブラスト㊥	771,200	E-SWAT'S OAG²管理人30㊙	ノーマルALL かせぎなし
5	クォース(1P)	269,070	E-SWAT'S DOM²-ROM1990ⓒ	GCスペシャル予約殺到 B=935,6/6
6	シャドーダンサー	560,800	2001年 RSP-M・Y・P㊓	ノーマル、3-4 忍×3
7	フラッシュポイント(セレクトなし)	R1～R38	E-SWAT'S DOM²-ROM1990ⓒ	本当にでるのか '89発売㊦
8	1942	11,841,090	E-SWAT'S EGM²-G.E15㊐	5機設定、ALL おれじゃねぇーよぉー
9	ゲイングランド(2P)	61,587,935	RSP-M・Y・P㊓ OTL-SSS-B.Ben	200秒設定、ALL ブロクシード入荷予定
10	UFO戦士ようこちゃん	回転戦士あっこちゃんじゃないよ???	ⓥ氏本当にごめんなさい ゆるしておねがい…	おわびにB.Sⓒはさしあげます。

弘前ハイローザスペースランド

青森県弘前市土手町15 ☎(0172)33-6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鮫!鮫!鮫!	1,807,890	E-SWAT'S NIKⓒ	㊥イージー9-3 ミキとカスミとショーコスギ
2	グラディウスIII(ビギナー・D-FF)	642,030	E-SWAT'S OAG²-管理人ⓒ㊙	ノーマルALL あと20万+α
3	スーパーフォーミュラ	2'17"237	E-SWAT'S-NIK-ぞっこんロリータⓒ	レバー+アナボタン2つ
4	デンジャラスシード	3,743,250	E-SWAT'S オメガブラストオブ㊇㊙	ノーマルALL ターボ(フル)
5	ウイニングラン鈴鹿GP(1P・6速)	2'49"983	E-SWAT'S NSCⓒ	ノーマル インドバージョン無し
6	R-TYPE II	799,200	E-SWAT'S-かんートカベン III エディット付き/ⓒ	ノーマル2-5 神話からヘルニアへ
7	カプコンワールド	1,610,800	E-SWAT'S-ELF-クォース娘どっくんⓒ	ノーマル1コインALL アシストなし、とっとと入れろ。
8	バーニングフォース	1,521,060	青い下着に私情発情♡ プロテインア?管理人ⓒ	ノーマルALL裏2倍のみ 教官・狂管・強凹
9	ファイナルファイト	516,610	E-SWAT'S 悶絶米屋男㊓	コーディ ノーマル 3面 名古屋帰り
10	ボンピングワールド	2,268,010	E-SWAT'S KTLツ大百科㊡	ノーマル ステージ46 金返せbyガンジー

プレイシティキャロット八戸店

青李県八戸市六日町33 ☎(0178)44-4645

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン鈴鹿GP(1P・6速)	2'57"099	めーしゃ㊙	
2	グラディウスII(テクニカル・D)	350,780	E-SWATS'S-OAG²-管理人㊙	STAGE7フォース
3	デンジャラスシード	3,734,100	めーしゃ㊙	ノーマル ラピッドターボ
4	カプコンワールド	1,363,100	E-SWAT'S-KTL㊡	1コインALL よりましたあ～
5	鮫!鮫!鮫!	796,080	めーしゃ㊙	6-3ノーマル
6	R-TYPE II	804,100	RADISH-T.S	ノーマル3設 2-4ボス
7	ボンピングワールド(1P)	3,352,630	INZ	ALL
8	バーニングフォース	1,498,710	RADISH-T.S	ノーマル 残5ターボ無し
9	ゼロウイング	1,535,360	めーしゃ㊙	14-28
10	スコア募集中	ファイナルファイト	ビーストバスターズ	スタンランナー他。

プレイランドファンタジー ☆=6

宮城県仙台市青葉区中央1-7-6西原ビル ☎(022)261-6911

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト(コーディ)	1,620,340	Cyber-Ryu㊣	ノーマル R.5ナイフ地帯
2	ファイナルファイト(ハガー)	1,426,930	Cyber-Ryu㊣肉希望	ノーマル R.5
3	シャドーダンサー	1,286,750	MAOⓦ	ノーマルALL 残0・S.B×8
4	R-TYPE II	705,300	AION-つむじかし/ F'ALPHA	イージー 2-3
5	カプコンワールド	1,600,700	M.O	ノーマル 1コインALL
6	ブロクシード	321,409	POLARIS	イージー LINE=202
7	ダライアスII(W)	3,589,660	PGP-MYE	イージー
8	ダライアスII(X)	3,459,670	PGP-MYE	3画面
9	ダライアスII(Y)	3,413,210	ALU㊫	ターボ
10	ダライアスII(下のV)	3,080,750	ALU㊫	全コース全面クリア

ゲームポイントフリーウェイ ☆=2

北海道札幌市手稲区富丘2条2丁目 ☎(011)694-4129

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE II	537,700	FSP-Y.N	ノーマル3機 6面後半
2	S.C.I.	10,119,850	FPS-M..GD	ノーマル 1コインALL
3	グラディウスIII	342,980	AION-FPS-SJr.	R-7 ⒶF.F
4	グラディウスIII	417,980	AION-FPS-SJr.	R-8 ⒷF.F
5	グラディウスIII	282,600	FPS-IKUⓁ島	R-6 ⒸF.F
6	グラディウスIII	401,220	AION-FPS-SJr.	R-8 ⒹF.F
7	グラディウスIII	287,610	FPS-IKUⓁ島	R-6 EDIT F.F
8	鮫!鮫!鮫!	1,175,960	OAM-MRXⓇ	ノーマル3機 AREA9-1
9	スーパーフォーミュラ(シルバーストーン)	2'16"526	AION-FPS-SJr.	イギリスGP (1人用)
10	フラッシュポイント	1面→47面	AION-FPS-SJr.	1コイン面飛ばし F.P卒業記念

ゲームプラザヴィクトリア ☆=2

北海道札幌市南区澄川4条3丁目 ☎(011)813-6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	704,890	てきとう君	テクニカル(B) 9面
2	ブロクシード	349,468	Y.F	L162 LV44
3	鮫!鮫!鮫!	1,636,640	てきとう君	9-8
4	R-TYPE II	1,200,000	てきとう君	2-5
5	ファイナルファイト	293,110	Are you wonder?	2面コーディ
6	カプコンワールド	1,298,900	日本一の超ほざき男	ALL
7	ボンピングワールド	2,754,230	てきとう君	ALL
8	パズニック	6,710,000	Y.F	8-3-1
9	シャドーダンサー	670,000	MOAi-M.TAN	4-4
10	クォース	314,450	Visionainl-Masaki	ブロック990 ステージ69(1P)

ハイテクセガ平岸&南7条店 ☆=6

北海道札幌市豊平区平岸3条13丁目 ☎(011)812-2281

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	シャドーダンサー	473,600	MoAi-M.TAN	ノーマル3人 忍×1
2	ドンドコドン	99,970	RYUKA	ノーマル
3	サンダークロス	3,306,020	T.Y	ノーマル
4	ギャラクシーフォースII	3,994,130	LAP-BMXER	イージー ALL
5	スーパーハングオン(ヨーロッパ)	8'34"39	もーいや/XER	ミニライドオン 1かすり+6秒ソンした
6	スーパーハングオン(アフリカ)	2'48"90	若造の先輩	1かすり あおり使用 (1面30"30)
7	スーパーモナコGP	D.P.=4734	JDT-DIO	6'04"94 (南7条店)
8	パワードリフト(Eコース)	7'08"16	JDT-DIO	ノーマル (南7条店)
9	クォース(1P)	198,400	SOE-FINAL-NEC	2機設定 (南7条店)
10	ゲイングランド(1P)	32,398,955	世田康紀	リトルイージー200秒 ALL(南7条店)

コミュニティスペースNTK2店合同 ☆=12

北海道恵庭市本町113 ☎(0123)33-2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(テクニカル・B)	275,800	ERIRIN	
2	ビーストバスターズ(1P)	1,376,700	MYM	
3	鮫!鮫!鮫!(1Pバージョン)	385,700	ERIRIN	4-6
4	デンジャラスシード	539,950	AVG-WAR	5面
5	カプコンワールド	1,182,000	JAF-AOI	ALL ノーマル
6	シャドーダンサー	496,500	JAF-AOI	3-4
7	ブロクシード	189,900	?	1P、ライン151
8	スーパーフォーミュラ(シルバーストーン1P)	2'20"211	Y.O	
9	マンディナイトフットボール	7,815,200	AVG-BGM	
10	ナイトストライカー	30,354,210	AVG-WAR	Sゾーンクリア

プレイシティキャロット旭川店 ☆=11

北海道旭川市三条通15丁目左1号銀座センタービル2F ☎(0166)23-3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン鈴鹿GP	3'04"300	PIAA	ノーマル
2	デンジャラスシード	1,635,200	AION-TIO	1コイン 8-D ノーマル
3	鮫!鮫!鮫!	1,062,780	AION-TIO	1コイン ノーマル 1-7
4	上海II	1,516	ETSUKO・K	1コイン ノーマル R-11
5	スーパーフォーミュラ(スズカ)	2'54"381	AION-今回待ったノーロボ69	マクラーレン ノーマル1コイン
6	スーパーフォーミュラ(シルバーストーン)	2'19"476	公約違反のロボ69	マクラーレン ノーマル1コイン
7	R-TYPE II	229,300	AION-杉山	1コインノーマル R-4
8	ファイナルファイト	334,830	AION-LEDA	1コインノーマル
9	クォース	395,400	AION-?	ステージ80 ノーマル ブロック1321 1コイン
10				

ファミリーランド ☆=3

北海道北見市二条西1丁目㊤デパート3F ☎(0157)61-2688

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(B)	485,420	GND	テクニカル 運はまりかせいだわけではない。
2	グラディウスIII(B)	381,650	AION-HUL-KGT、アルファ/元気/	テクニカル 7面 プロミネンス㊦
3	グラディウスIII(D)	313,000	AION-HUL-JAN	ビギナー ALLクリア㊀
4	グラディウスIII(EDIT)	264,620	AION-HUL-KGT、Two of us Goodですね。	テクニカル 5面ボス タコ㊦
5	デンジャラスシード	523,000	HUL-COA	5面ボス
6	鮫!鮫!鮫!	453,120	なんちゃそりゃもんちゃやき	5-07 なまらしくしく
7	R-TYPE II	862,800	AION-HUL-KGT 会員番号36番の渡	2周目5面 辺満里奈です。
8	バーニングフォース(表)	1,043,230	かわいさん	ALL
9	バーニングフォース(裏)	2,240,880	かわいさん	ALL切れてるよ。
10	ファイナルファイト	358,130	かわいさん	4面

NS君ゴめんね

札幌そごう内ゲームスポット

札幌市中央区北5条西2-1札幌そごう内 ☎(011)213-2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デンジャラスシード	2,155,550	Visionail-Masaki	αβγ機合体 8-D
2	ファイナルファイト	619,530	SG-"やったぜっ/"RYU	コーディー使用 3面ボス
3	スーパーフォーミュラ(シルバーストーン)	2'16"298	特α級-Visionail-レビア、マーベリック	イギリスGP 1位 ターボ
4	スーパーフォーミュラ(スズカ)	2'57"277	BREM-VASTHU	日本GP 2位 ターボ
5	クライムファイターズ	210	BREM-徳光慎之介	
6	鮫!鮫!鮫!	921,870	BREM-佐藤キミヒコ	
7	バーニングフォース	4,656,680	MMM.Jr	裏³END
8	クォース(2P協力)	669,640	Visionail-Masaki Visionail-Pheiroa	■1811,2■1414 S-2-12、ノーマル、1機
9	クォース(1P)	419,930	Visionail-Masaki	■1369、S-79 ノーマル、1機設定
10	オーダイン	クリスタル 651,800	BREM-三影貴之	

プレイシティキャロット琴似店 ☆=7

北海道札幌市西区琴似2条2丁目似グリーンビル ☎(011)621-1110

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(?)	611,270	BREM-成瀬直人	R-9 ノーマル設定
2	デンジャラスシード	1,967,900	BREM-BOK♥	R-8-0 ノーマル
3	R-TYPE II	751,000	BREM-マッスルーキミヒコ	2-3 ノーマル
4	ファイナルファイト	506,500	BREM-VATSHU	R-3 コーディ ノーマル
5	鮫!鮫!鮫!	1,033,900	BREM-マッスルーキミヒコ	ノーマル
6	ウイニングラン鈴鹿GP(1P・6速)	2'48"951	上野ぴょん	2周設定 ノーマル、ゴールイン
7	S.C.I.	10,172,460	やっと出したぞ/ NGM-師匠	クリア ノーマル
8	Xマルチプライ	17,254,200	タコミスしちゃった/ BREM-ネッスルーキミヒコ	クリア ノーマル
9	バーニングフォース(裏)	1,893,260	BREM-BOK☆	クリア ノーマル
10	クォース(1P)	336,760	BREM-児玉	5-8 ■-1,044 ノーマル

モンテカルロ高崎

群馬県高崎市中紺屋町11　☎(0273)26-9919

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII (ビギナー)	633,460	NG3-XNO ☆LILIA	1コインTYPEB-A
2	R-TYPE II	1,010,100	NG3-アバタール NAT^3	1コイン2-6残なし
3	鮫!鮫!鮫!	897,750	ZIL-APPLE	1コイン6-8
4	デンジャラスシード	580,950	K・T・S-那魅-K・S・C	1コイン5面 NATパワー使用
5	ウイニングラン 鈴鹿GP	2'58"465	KAZ	TOTAL マクラーレン使用
6	バーニングフォース	4,413,430	ZIL-APPLE	裏クリア
7	クォース	221,150	NG3-HYU なさけない点	B=609
8	ゼロ・ウィング	1,615,690	YAG	1コイン 11-10
9	ファイナルファイト	338,700	HI-KI!	1コイン コーディ使用 2面ボス
10	ファイナルファイト	333,200	NG-3-XNO ☆LILIA	1コイン ガイ使用 2面ボス

ハイテクセガ高崎 ☆=3

群馬県高崎市中紺屋町10　☎(0273)25-1972

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE II(連)	828,900	CSD-NEU	ノーマル 5機の為 残×2
2	シャドーダンサー	790,650	DAR-SWL いなばさんの弟子MK=II	ノーマル 4-3 ボーナス×4
3	Xマルチプライ(連)	16,296,700	CSD-NEU	ノーマル タコミス×1 2周ALL
4	メガブラスト(連)	774,100	NBU-MB洸	ノーマルALL 最後の字 誤植にチャレンジ!!
5	ESWAT(1P)	2,553,600	NBU-MB洸 CSD-NEU	ノーマルALL 限界は2,560,100点だ!!
6	カプコンワールド	1,107,600	PURPLE	ノーマル1コインALL アシストなし
7	クォース	340,550	G. C. A	ノーマル2機 B=1061 S=7/10
8	ミッドナイトレジスタンス	1,586,000	NG3 アバタールー NAT^3	ノーマル5人ALL 永パなし
9	ゲイングランド(1P)	30,932,975	面倒だ	ノーマルALL
10	ゲイングランド(2P)	62,019,955	1Pカルピスコーク推進会会長 2Pセナより速い男G.G-II	3-1 3-2は でべでべだ

ハイテクセガ太田店

群馬県太田市東本町23-24　☎(0276)25-7654

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クォース	208,480	KKK	798ノーマル
2	スーパーマスターズ	-16	SO	4イーグル 8バーディー
3	アクトフェンサー	3,009,070	ATF-R-A	2-3
4	サイドアーム	2,102,600	NG3-NAT	
5	スーパーモナコGP	D.P.=4500	NG3-XNO	4速
6	ミッドナイトレジスタンス	549,400	MID	最終面
7	ゲイングランド	30,105,855	1cz	1コインALL
8	ナイトストライカー	24,592,890	K-及1J1!!	ALL ZONE A-B-D-H-L-R
9	ESWAT	2,463,600	ACH	残1人
10	モンスターランド	4,551,020	BAYFMマンド ナックファイブ レスキュー隊	

ジャックアンドベティ ☆=1

群馬県太田市東本町18-13　☎(0276)22-1136

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鮫!鮫!鮫!	1,622,330	EMK-DA	9-3
2	ダライアスII (Wゾーン)	3,469,650	OAC-NOKO-MK II	ノーマル
3	バーニングフォース (表)	1,391,320	ATF-香津美 リキュール REM	1コインALL
4	R-TYPE II	754,600	OAC-MID-KNGHT	STAGE2〜5
5	ファイナルファイト	571,770	A・C・H	3面ボス
6	カプコンワールド	1,480,200	おいちゃん	1コンALL(1P)
7	デンジャラスシード	2,036,350	RIN-Russell-OAC	1コインALL
8	ポンピングワールド	2,968,240	OAC-KFT-KS	1コインALL
9	グラディウスIII (ビギナー)	640,420	NG3XNO☆LILIA	STAGE3 TYPE-A
10	ウイニングラン 鈴鹿GP	2'55"367	OAC-SRP(ま)^2	BESTLAP1'26"133

ハイテクセガ桐生店

群馬県桐生市末広町5-19　☎(0277)22-9484

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (4S)	4,500	名無しの超戦士2P	あと142も!
2	スーパーモナコGP (7S)	4,743	HF	
3	R-TYPE II	823,200	ZIL-APPLE	2周目4面
4	シャドーダンサー	808,000	全国忍ボーナス友の会会長H.W	1コインALL 忍×4
5	ドンドコドン(1P)	178,010	かがみあつこ	ウラ面クリア
6	ブロックシード	351,961	ZIL-APPLE	イージー ライン143
7	ストライダー飛竜	278,600	EX-S-T^{2}仙人の下僕	飛竜は闇に消えた…
8	餓流渦	3,446	AKD	1コイン 3-5 あと少しで1コインALL!
9	S.T.U.N.ランナー	139,710	KEN	
10	ファイナルファイト	564,770	PINE-APPLEと 仕事人〔ズッ〕	3キ、ノーマル 面白いけど金が…

DLL屋内遊園地秋田店 ☆=3

秋田県秋田市大町2-3-27　☎(0188)65-2811

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	メガブラスト	766,400	MOO	ノーマル設定 1コインALL
2	ミッドナイトレジスタンス (1P)	1,493,200	MOO	ノーマル設定 1コインALL
3	ミッドナイトレジスタンス (2P)	1,744,700	MOO;NHK	ノーマル設定 1コインALL
4	R-TYPE II	835,000	大豪院SINTA	ノーマル設定 2-3
5	ファイナルファイト	664,290	MOO	ノーマル設定 4面
6	ダライアスII (Zゾーン)	3,061,860	MOO	ノーマル設定 1コインALL
7	ダライアスII (下のZゾーン)	3,380,550	MOO	ノーマル設定 1コインALL
8	チャンピオンレスラー	55,012,700	HIT	ノーマル設定 1コインALL
9	ポンピングワールド	2,794,780	ESFORCE-ZK	ノーマル設定 最終面
10	ESWAT	2,503,600	Anstalts arzt HMS	ノーマル設定 1コインALL

ハイテクセガ山形店 ☆=9

山形県山形市七日町2丁目1-8　☎(0236)23-0080

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (7S)	5'44"73	T.Yokoyama	D.P.=5014 ノーマル設定
2	スーパーモナコGP (4S)	6'08"99	RMC-SHO	D.P.=4550 ノーマル設定
3	スーパーモナコGP (AT)	6'19"31	RMC-SHO	D.P.=4450 ノーマル設定
4	ファイナルファイト(1P)	551,151	A&∞きょうじゅ	1コイン3面ボス ノーマル設定
5	ブロクシード(1P)	335,384	KAN	LINE154 ノーマル設定
6	ダライアスII (2画面Yゾーン)	2,897,390	野宿LAN	Bランクターボ有 1コイン全面クリア
7	ダライアスII (上のVゾーン)	3,072,280	A&∞岩鉄熊吾郎Ⓡ	Aランクターボ有 1コイン全面クリア
8	ダライアスII (下のVゾーン)	2,869,580	LAN-大酒飲みⒸ	同上 1コイン全面クリア
9	ダライアスII (Wゾーン)	3,312,670	A&∞紅男3号Ⓡ	同上 1コイン全面クリア
10	ダライアスII (Xゾーン)	3,158,440	RMC-石田バズーカ!	同上 1コイン全面クリア

ゲームブティックジャック&ベティ ☆=9

山形県米沢市中央1-14-12 セントラルビル1F　☎(0238)21-1864

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブロクシード	366,852	SPREAM-BOMB	ライン191 レベル50 イージー設定
2	R-TYPE II	671,100	渡辺くん	2周目3面 イージー設定
3	デンジャラスシード	1,214,500	ACT-XYZ	RD.7-U ノーマル設定
4	ダライアスII (3画面、上のZゾーン)	3,340,690	HIDE MARK III	ノーマル設定
5	バーニングフォース	564,850	Tom88	5-2 ノーマル設定
6	カプコンワールド	1,088,700	ワープ有 脳みそ 1個もけけ	1Pアシストなし ノーマル設定
7	ESWAT	2,473,000	ヤマ●ワ女子便所の 謎の野菜	ALLクリア ノーマル設定
8	テトリス(イージー)	999,999	さわかおる	オールカンスト
9	究極タイガー	6,518,250	渡辺くん	エリア647 ノーマル設定
10	TAXI	15,066,210	もけけ-けつつ(ほ)	超穴うめ

ゲームイン・クーガー ☆=1

山形県鶴岡市本町1-8-44　☎(0235)24-8501

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII (テクニカル・B)	299,420	えのわんぱくハム(大)	TYPE B FF使用 6面ノーマル3機
2	グラディウスIII (ビギナー)	224,270	MINORU(す)	ノーマル3機 クリア
3	ファイナルファイト	340,550	CIPHER(す)	CODY、2面 ノーマル設定
4	R-TYPE II	805,700	MINORU(す)	ノーマル3機 2-5
5	ゼロ・ウイング	2,338,020	MINORU(す)	ノーマル3機 12-12
6	ワールドカップ'90	全面クリア	OSA、MOI、 MINORU(す)の3名	ノーマル
7	Wit's	1,135,390	土人	ノーマル、レベル26
8	ウィロー	1,469,450	CIPHER(す)	ノーマル、ALL
9	ターボアウトラン (オートマ)	8'54"73	IHI(は)ソーセージ	さる〜 うききき〜
10	ギャングウォーズ	373,000	ENOKE	ノーマル、ALL

マリーン5ナムコランド

山形県酒田市中町2-5-1　☎(0234)26-0029

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン (イージー)	2'04"200	小林亮介	ノーマル
2	ウイニングラン (テクニカル)	2'20"919	Fight!!DWAさん	ノーマル設定
3	クライムファイターズ	108	SGG-ENG	1コイン4面
4	天地を喰らう	5,016,000	加奈ちゃん(す)	劉備オールクリア
5	ファイネストアワー	1,363,870	SGG-ENG	
6	スーパーバレーボール			
7	天聖龍	13,434,500	MINORU(す)	
8	ブラストオフ	777,950	SGG-ENG	ノーマル設定
9	スーパーフォーミュラ			
10	デンジャラスシード			

ハイテクランド日ノ出ベガス

宮城県仙台市青葉区中央1-10-23 3F　☎(022)264-0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (AT)	6'24"90	福島のD.S君	4332
2	シャドーダンサー	1,167,500	おにぎりくん	1コイン クリア
3	スーパーマスターズ	-12	チバ	1コイン 18ホール
4	ミッドナイトレジスタンス	全面クリア	二股の店長	1コイン クリア
5	ファイティングファンタジー	284,270	TOB	1コイン クリア
6	ゴールデンアックス	偏差値=468.5	佐蒲晋一郎	1コイン クリア
7	ターボアウトラン	8'28"60	Messiah Z	1コイン クリア
8	ファイナルファイト	343,630	勉強してる?ボン!	ガイ・R2
9	ファイナルファイト	434,930	ディズニー・おさむ	コーディー・R3
10	ファイナルファイト	312,930	運転代行・リー	ハガー・R2

プレイシティキャロット仙台店 ☆=43

仙台市青葉区中央1-2-3 第一ビル2F　☎(022)223-8380

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン 鈴鹿GP(複数・6速)	2'50"651	CBR	ALLノーマル
2	デンジャラスシード	1,996,050	AION-F'ALPHA	8面
3	ファイナルファイト	2,161,640	Cyber-Ryu(逆)	6面
4	鮫!鮫!鮫!	2,490,640	やるしか状態	10面
5	R-TYPE II	803,300	AION-ちょームズ!	2-4
6	バーニングフォース	1,148,820	EGA-OCT	表面クリア
7	S. C. I.	9,848,070	小山あきら	ALL
8	パズニック	9,002,000	まんくん(浜)	8-3-1、ノーマル
9	カプコンワールド	全面クリア	まんくん(浜)	アシスト無し
10				

ゲームコーナーロム ☆=2

宮城県仙台市太白区向山2-2-17　☎(022)262-9065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII (ビギナー)	420,400	SUKA	3機ノーマルALL D-フォースフィールド
2	デンジャラスシード	853,300	OMI(FXT)	3機ノーマル 6面ボス
3	スーパーフォーミュラ	28pts	RYUZI(MARS)	イージーALL ベネテン ナニーネ(ノンターボ)
4	R-TYPE II	727,900	CILICA	3機、イージー 2-4
5	鮫!鮫!鮫!(1P)	8,492,460	ASAKO.O	3機、ノーマル 28-10 2Pバージョン
6	カプコンワールド	全面クリア	RYUZI(MARS) OMI(FXT)	ノーマル 1コインALL
7	バーニングフォース	371,070	OMI(FXT)	5機、イージー 4-1
8	破兆(1P)	655,300	KAWAKAMI	ノーマル 6面
9	レーザーウォー (ピンボール)	10,000,000+α	RYUZI(MARS)	3ボール目 エキストラボール×1
10	ブロクシード	ファイナルファイト	他、新入荷、ヨロシク	

ゲームランドキンコンカン ☆=1

宮城県仙台市若林区土樋45-3　☎(022)268-9498

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーニングフォース	4,587,430	MAO(わ)	裏×2 ALL 残3連射なし
2	カプコンワールド	1,407,500	ななしのごんちゃん	ALL1コイン
3	クォース	295,340	会田ハゲ-MEW(ぴ)	R-6 ブロック787
4	デンジャラスシード	946,650	会田ハゲ-MEW(ぴ)	7面
5	デンジャラスシード	1,672,050	あぶそ-かとる	8面ボス
6	カプコンワールド	1,631,000	M.O(ワープさえしなければ)	ALL アシストなし 1コイン
7	グラディウスIII (テクニカル・B)	327,300	TOMMY	フォース 5面ボス
8	R-TYPE II		Pio	2-2
9	スーパーフォーミュラ	申請者ナシ	集計日 1 日前に	入荷
10				

秋田キャロットハウス ☆=3

秋田県秋田市中通1-4-5 古沢ビルB1　☎(0188)32-2868

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン 鈴鹿GP(1P・6速)	2'55"353	ESFORCE-LUCK	タイム設定F
2	デンジャラスシード	720,050	VIEGLE-BC- ゴリラの目ん玉♡	ノーマル 5-m
3	バーニングフォース	4,490,290	MJ-12左真樹	ノーマルALL
4	カプコンワールド	1,556,600	DRAGON BLOOD	ノーマル アシスト0人
5	ファイナルファイト	498,600	酒屋	ノーマル3面 ハガー
6	鮫!鮫!鮫!	604,350	ESFORCE-BBOY	ノーマル5-10
7	R-TYPE II	680,000	RADISH-T.S	ノーマル2-3
8	ゼロ・ウイング	1,132,940	MJ-12石塚朔	ノーマル連射つき 11-2
9	クォース	1,014	CAT	ノーマル6-8
10	ポンピングワールド	2,687,660	KEMA	49面ノーマル

中央プラザ(大泉店) ☆=1

東京都練馬区東大泉1-35-6 ☎(03)978-5434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE II	677,800	YSR-50	ノーマル3機 2-3
2	カプコンワールド	1,297,800	T-TAP	ノーマル 1コインALL
3	シャドーダンサー	1,189,850	HŒPER-KYAL	ノーマル 1コインALL 残0
4	ボンピングワールド	2,824,020	YSR-25	ノーマル 1コインALL 残3
5	チャンピオンレスラー	71,414,000	T.K	ノーマル 1コインALL
6	タスクフォースハリアー	14,182,800	HKS	ノーマル 4-1
7	ビックラン(1P)	2,864,400	S.YASUNAGA	ノーマル 8'40"8
8	ビックラン(3P)	2,953,400	S.YASUNAGA	ノーマル 8'31"9
9	バーニングフォース	3,253,030	KSE-VAX	ノーマル 裏2回ALL
10	チャンピオンレスラー(2P)	(トータル) 63,564,300	KSE-SNO&TATSUMI or KONAKA	ノーマル 1コインALL

サンペデックナムコランド ☆=12

千葉県習志野市谷津1-16-1

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII (テクニカル・B)	389,490	THK	1-8 フォースフィールド
2	鮫!鮫!鮫! (1Pバージョン)	1,446,840	MIRAGE-ちょーやり組-MAX	8-06 ノーマル 3機連なし
3	R-TYPE II	654,700	MIRAGE-ちょーやり組㋮	2周目2面
4	カプコンワールド	1,132,900	違憲士武	ノーマル
5	ウイニングラン 鈴鹿GP(1P・6速)	2'48"735	JUN.B	ノーマル
6	ファイナルファイト	582,790	URX-Sの舞	3面BOOSで死 ノーマル 2人設
7	デンジャラスシード	3,227,700	CHAT-CG-ネッゾウ組	ALLニセEND
8	ボンピングワールド	2,970,670	CHAT-KIM	クリア ノーマル
9	S. C. I.	9,424,110	MAX-㊚	ALL
10	バーニングフォース	3,946,130	ZAC	ALLうら×2残2

筑波学園キャロットハウス ☆=5

茨城県つくば市天久保1-5-3 ☎(0298)51-7581

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーフォーミュラ(1P) (イギリスGP)	2'15"980	LSP-TOPくん(K³)	ノーマル ハンドル仕様 プロストくんポールフィニッシュ
2	スーパーフォーミュラ(1P) (日本GP)	2'48"221	LSP-MSO-06-OUT	ノーマル ハンドル仕様 マクラーレン1位→1位
3	スーパーフォーミュラ(1P) (アメリカGP)	2'13"372	LSP-TOPくん(K³)	ノーマル ハンドル仕様 マンセルくん1位→1位
4	スーパーフォーミュラ(1P) (ワールドチャンピオンシップ)	5'58"983	LSP-TOPくん(K³)	ノーマル ハンドル仕様 プロストくん25点(1-1-4-3)
5	デンジャラスシード	3,699,650	TOP-ARS㋪	ノーマルALL
6	ファイナルファイト(1P)	739,000	LSP-SOD	ノーマル4面 Guy使用2機
7	鮫!鮫!鮫!(1Pver)	1,446,230	TOA-NEB㊟	ノーマル3機 9-04㊟
8	R-TYPE II	904,900	TOP-ARS㋪	ノーマル 3機 2-6
9	ウイニングラン 鈴鹿GP	2'52"716	LSP-TOPくん(K³)	マクラーレン6MT パンティパワー使用
10	スーパーマスターズ	-19	恐るべしマスター	HOLE OUT ノーマル

キャッスル&YOU² ☆=73

東京都町田市原町6-14-8 ☎(0427)28-8693

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト (GUY)	2,528,790	トイレが長い男 EXCEL-RVS-GUN	6面でDEAD! ノーマル2人設定
2	ファイナルファイト (CODY)	2,495,200	ねぐせの王様 EXCEL-SSC-MYR	6面でDEAD! ノーマル2人設定
3	ファイナルファイト (HAGGAR)	1,695,470	裸の町田市長 EXCEL-RVS-GUN	5面でDEAD! ノーマル2人設定
4	バーニングフォース (ニューバージョン)	6,245,740	妊娠8ヶ月!天現寺ひろみ EXCEL-AFC-T'㊇	ALL、残6、㊟ ノーマル3機設定
5	ダライアスII 3画面(上Zゾーン)	3,410,560	背中が丸い! EXCEL-RVS-GUN	ALL、残0、㊟ ノーマル3機設定
6	ダライアスII 3画面(上Vゾーン)	3,606,440	女体をよせつけぬ男 EXCEL-RVS-GUN	ALL、残0、㊟ ノーマル3機設定
7	ダライアスII 3画面(Wゾーン)	3,763,830	ゴキブリ以上の生命力 EXCEL-RVS-GUN	ALL、残2、㊟ ノーマル3機設定
8	ダライアスII 3画面(Xゾーン)	3,520,480	しやわせ食事会未出席 EXCEL-RVS-GUN	ALL、残0、㊟ ノーマル3機設定
9	ダライアスII 3画面(Yゾーン)	3,492,570	茶色の服がよく似合う EXCEL-RVS-GUN	ALL、残1、㊟ ノーマル3機設定
10	ダライアスII 3画面(下Vゾーン)	3,100,790	快楽城店長! EXCEL-RVS-POKEN	ALL、ノーミス、㊟ ノーマル3機設定

プレイシティキャロット巣鴨店 ☆=83

東京都豊島区巣鴨センタービルB1 ☎(03)943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブロックシード(1P)	462,351	EXCEL-SSC-VAP㊔	ノーマル ライン226 レベル57
2	カプコンワールド	1,732,600	FGD-Balさん	ノーマル 1コイン ワープ有
3	デンジャラスシード	4,131,150	Mr.まさし君	ノーマル フルオート 残S×12 B×4 R×2
4	R-TYPE II	1,063,200	EXCEL-SSC-VAP㊔	ノーマル 全2周クリア
5	シャドーダンサー	1,612,300	ACT-MFC-SKB㋳	ノーマルALL
6	鮫!鮫!鮫! (1Pバージョン)	4,934,530	FREEZIN'㋠	ノーマル20-01㊟
7	ボンピングワールド (1P)	3,915,450	EXCEL-SSC-VAP	ノーマルALL残5
8	クォース(1P)	1,087,610	水島屋-T.J.	4009ブロック 2周目 9/9
9	ダライアスII (2画面・下Z)	3,543,150	ケーキ屋(MFC)㋩	ノーマル㊟
10	ウィニングラン (テクニカル)	2'19"681	CHAT-INFINITE -ずるずる	ノーマル

二荒キャロットハウス

宇都宮市二荒町9-4渋田ビル ☎(0286)34-0611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII (テクニカル・B)	568,570	B.D渡辺	R9 フォース ノーマル設定
2	グラディウスIII (エディット・E)	253,900	SRM-LOW	R-6 ノーマル設定
3	グラディウスIII (ビギナー)	439,310	MB-SP-JUN㊖	ノーマル設定 T-D
4	鮫!鮫!鮫!	1,020,350	SRM-目白ピム しんちゃんパワーで大あばれ	ノーマル設定
5	ウイニングラン 鈴鹿GP(DXCP)	2'52"60	NM1 ネーム入れがほしいよー	ノーマル設定
6	カプコンワールド	1,241,400	グレート小鹿	ノーマル設定 1コインALL
7	スーパーフォーミュラ (イギリスGP)	2'18"555	SRM-Y.S㋞	ノーマル設定 予3位決1位4周
8	デンジャラスシード	1,963,200	SRM-Y.S㋞	ノーマル設定 1コイン8面
9	パズニック	7,079,000	上の人とはちがう㋗	8-3-1(2周目) 1面スタート ノーマル設定
10	クォース	377,830	○が3つ	ノーマル設定 B=1320 A=79

カジノカーニバル ☆=6

東京都立川市紫崎町3-2-16 ☎(0425)22-2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビースト・バスターズ	8,451,130	名取おやじザビエル	ALL
2	鮫!鮫!鮫!	1,641,390	元祖変な奴瓜かみWIZフリーク「オカマ」	エリア 10-08
3	R-TYPE II	723,000	オカマ世話役高橋名人 学校はどうした?	2周目だとは思う
4	シャドーダンサー	1,182,000	イキナリ通行止めコピーはまかせろ腰引き	ALLクリア 忍×7、1up×3
5	ファイネストアワー	5,121,220	CAN	ALL
6	スーパーマスターズ	-19	KTZ	
7	ファイナルファイト	993,712	腰は低いがお金持ち 腕はたたない坊主安全牌	クリアはしないと思う
8	ロードオブキング	97,900	殆んど見てるだけ趙雲オンリーの煙草喫う奴	3面
9	グラディウスIII (テクニカル・B)	627,930	異様な行動指産確認 微笑む変な奴への8号	9面・F.F
10	ブロクシード	256,968	他にも愉快な連中いっぱい 今カジノが熱い!	ライン203

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ ☆=4

東京都豊島区池袋3-1-4サンシャイン・シティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鮫!鮫!鮫!	10,000,000+α	VG2-BAU	32-05
2	R-TYPE II	766,800	FAM-OAF	2-2(8面)
3	グラディウスIII	274,680	工藤	3面スプレッドボム
4	CAL50	118,500	MrXX小島	
5	クォース	358,580	FAM-OAF	1P7面1046ブロック
6	ファイナルファイト	298,461	今井	2面
7	ボンピングワールド	2,400,490	北原哲也	48ステージ
8				
9				
10				

ポニー・ワールド・ザ・コング ☆=2

埼玉県所沢市緑町1-3 ☎(0429)25-1551

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE II	1,047,400	KEN	ノーマル、3機、㊟ 2周目8面
2	グラディウスIII (テクニカル)	352,060	えっさ	ノーマル3機 8面
3	グラディウスIII (ビギナー)	250,000	募集中	ノーマル、3機 早くだれか出して
4	ファイナルファイト	643,240	そのセリフは100万回聞いたぜ㊙	ノーマル、2人 ㊟
5	バーニングフォース	670,520	たこいち	ノーマル3機 ㋟
6	ダライアスII (上のZゾーン)	2,805,080	B.B	ノーマル ターボ使用 3画面 ALLクリア
7	ダライアスII (上のVゾーン)	3,005,400	お母さんいいかげんあなたの顔忘れてしまいました㊙	ノーマル ターボ使用 3画面 ALLクリア
8	ダライアスII (Wゾーン)	3,186,930	C.C	ノーマル ターボ使用 3画面 ALLクリア
9	ダライアスII (Xゾーン)	3,081,210	たこいち	ノーマル ターボ使用 3画面 ALLクリア
10	ダライアスII (下のZゾーン)	2,959,470	B.B	ノーマル ターボ使用 3画面 ALLクリア

プレイシャトー ☆=23

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町4-109 秦光ビル2F ☎(045)251-8340

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ESWAT	2,518,100	ATF-㊣のスタンド 好物のカブトムシ	ALLノーマル
2	カプコンワールド	987,800	宮本	ALLノーマル 1コイン
3	デンジャラスシード	3,327,600	I.L.G.NEO	ALLノーマル
4	ボンピングワールド	782,880	ヤギちゃん	10-28、ノーマル
5	ブロックシード	388,560	I.L.G.NEO	レベル-59 ライン-148 ノーマル
6	グラディウスIII(A)	342,060		7面ノーマル
7	グラディウスIII(B)			
8	グラディウスIII(C)	297,330	I.L.G.NEO	7面ノーマル
9	グラディウスIII(D)			
10	グラディウスIII(E)			

ハイテクノーベル神保町 ☆=25

東京都千代田区神田神保町2-14-4 ☎(03)262-2823

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バイオレンスファイト	13,447,160	TYRANT-EXE	ブルー使用ALL
2	デンジャラスシード	3,907,100	TYRANT-ひむ	ALL
3	ナイトストライカー (Qゾーン)	91,171,850	Mr.まさし君	PB×6 ALL ACEHLQ Ⓠ
4	ナイトストライカー (Sゾーン)	92,051,610	Mr.まさし君	PB×6 ALL ACFJNS ㋺
5	ナイトストライカー (Tゾーン)	90,141,480	TYRANT-ひむ	PB×6 ALL ACFJOT ㊅
6	ナイトストライカー (Uゾーン)	89,812,670	Mr.まさし君	PB×6 ALL ACFJOU ㋓
7	カプコンワールド	1,310,000	TYRANT-書記長㊚	1コインALL乳児使用 シャドダンはどーした!?
8	メガブラスト	784,300	VOW(元KSG-ARMS)	ALL
9	S. C. I.	9,763,920	APO	ALL
10	グラディウスIII	入ったのはいいけど	誰もやんない	あたりまえか!?

ハイテクセガ柏店 ☆=6

千葉県柏市1-1-11 丸井B1 ☎(0471)63-9844

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	267,890	ゲームフリーク野尻	元旦から うつかいさーん
2	ラインオブファイア	475,390	SGF-OGA	うんがあー
3	ブロクシード	259,013	JEC-T.I	
4	S.T.U.N.ランナー	526,500	いち	SNCくんちの犬は元気!
5	デンジャラスシード	798,000	坂上ナム子	6-J
6	ファイナルファイト	308,360	安藤カプ子	ぼくはもう おわってるよ!
7	シャドーダンサー	745,750	ZENCHAN	忍×3 4-3 復活
8	R-TYPE II	414,100	MOAI!	はいぱっ!
9	ダライアスII	3,132,330	エマニエル飯田	ALLXゾーンクリア
10	鮫!鮫!鮫!	295,170	S	よろしくどーぞー

小野塚商店

神奈川県横浜市磯子区久木町3-32 ☎(045)753-3261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リバーレーション	39,840	WTTN	リバイバル
2	R-TYPE II	365,100	Y.O	6面
3	ウィロー	1,368,250	KIS	クリア
4	Xマルチプライ	1,197,400	AB	
5	オメガファイター	888,830	YCh	
6	グラディウスIII (テクニカル・B)	369,250	Y.O	7面 フォースフィールド
7	鮫!鮫!鮫!	501,780	Y.O	
8	テトリス	999,999	Y.O	LEVEL99 LINE616
9	ブロクシード	366,703	Y.O	LEVEL43 LINE155
10	ロードオブキング	235,800	TSRGSK	クリア

荏原ゲームコーナー ☆=65

東京都品川区旗の台3-12-3 荏原会館内 ☎(03)781-4359

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クォース(1P)	1,369,120	もーやんねーよ! ⒽKMJ	ノーマル 3周目 (4976コ)5面
2	クォース(2P)	2,774,310	H,S&SPT 次回1千万	ノーマル 5周目 (13077コ)1面
3	カプコンワールド (1P)	1,699,400	JAG-ブギ夫Y.I	ノーマルALL 30ヶ所
4	カプコンワールド (2P)	1,732,200	バイキンマン& ドキンちゃん	ノーマルALL のびちぢみやり使用
5	シャドーダンサー	1,676,650	EGC-アンパンマンFC IKE	ノーマルALL B・S×2 忍×11
6	ブロクシード	537,744	SSC-カレーパンマン VAP	ノーマル レベル58 ライン214
7	ボンピングワールド (1P)	4,815,940	SSC-食パンマン VAP	ノーマルALL 残×9(+1)
8	ビックラン(1P)	8'24"5	EGC-ジャムおじさん MKZ	ノーマルALL スコア3032400
9	グラディウスIII (テクニカル・B)	693,860	サイコロ調教中㋔ バア子	ノーマル 11面F・F
10	グラディウスIII (テクニカル・D)	544,240	今回のカレー粉はからいぜ ペ茶	ノーマル 11面F・F

稲毛サンシャイン ☆=2

千葉県千葉市稲毛3-1-15 ☎(0472)44-9961

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	シャドーダンサー	1,003,200	AAS-Σ-AFS	3-3 ノーマル 忍×7
2	R-TYPE II	655,600	SCARE-STY-M.I	2-3 ノーマル 1コイン ㊟
3	カプコンワールド	1,325,300	MIRAGE-MAX (ちょーやり組)	1コインALL あとは運のみ
4	S. C. I.	10,059,210	AHO	1コインALL
5	クォース	468,500	AAS-Σ-小山若菜	STAGE99 BLOCK1847
6	ダライアスII (上のVゾーン)	3,285,750	SCARE-STY-M.I	1コインALLクリア Aランク ターボ
7	ダライアスII (Wゾーン)	3,459,750	SCARE-STY-M.I	1コインALLクリア Aランク ターボ
8	ダライアスII (Xゾーン)	3,289,870	SCARE-STY-M.I	1コインALLクリア Aランク ターボ
9	ダライアスII (Yゾーン)	3,235,210	SCARE-STY-M.I	1コインALLクリア Aランク ターボ
10	ウイニングラン 鈴鹿GP	5'47"604	中島悟	4周 目標20秒 Hランク

君こそゲーメスト!

R-TYPEⅡ		1,391,700(連)	URX-TEC	ゲームセンターUFO(神奈川)
デンジャラスシード		4,131,150	Mr.まさし君	PC巣鴨(東京)
グラディウスⅢ	TYPE A	727,150(連)(10面)	HYAKU-UGF(百)	三宮カーニバル(兵庫)
	TYPE B	1,802,280(10面)	CYG[ぶ]	個人申請 マンモス城インベーダーハウス(大阪)
	TYPE C	1,032,600(10面)	N.H(ど)	BC京都(京都)
	TYPE D	1,481,900(10面)	INGS-BOM(ど)	ヤングプラザジャンボ(大阪)
	EDIT	604,540(10面)	CYG[ぶ]	チャレンジャー関大前(大阪)
	ビギナー	706,520	SFL-G・WAX-JOE(猫)	アミューズ&レスト明洋(兵庫)
カプコンワールド		1,904,400	E-SWAT'S KTL(C)(深)	個人申請 タイトータウン(青森)
ファイナルファイト	ガイ	2,528,790(6面)	トイレが長い男 EXCEL RVS GUN	キャッスル&YOU²(東京)
	コーディ	2,495,200(6面)	ねぐせの王様 EXCEL SSC MYR	キャッスル&YOU²(東京)
	ハガー	1,695,470(5面)	裸の町田市長 EXCEL RVS GUN	キャッスル&YOU²(東京)
鮫!鮫!鮫!		4,934,530(連)(20-01)	FREEZIN,(ち)	PC巣鴨(東京)
クォース	1P	1,369,120(3-5)	もーやんねーよ!(H)KMJ	荏原ゲームコーナー(東京)
	2P協力	2,774,310(5-1)	H.S&SPT(次回1千万)	荏原ゲームコーナー(東京)
バーニングフォース		6,245,740(連)	妊娠8ヶ月!天現寺ひろみ EXCEL AFC-T,(桜)	キャッスル&YOU²(東京)
ウィニングラン鈴鹿GP	5速オートマ	2'48"953	行け行けBROS TOKYO A.K.D.	ゲームセンターニューチャンピオン(岡山)
	6速マニュアル	2'48"036	CYCLONE HURRICANE	
ブロクシード	点数	638,360	SDI-BOSTON	ハイテクセガ藤井寺(大阪)
	ライン	ライン=226	EXCEL-SSC-VAP(幸)	PC巣鴨(東京)

ダライアスⅡ	上のZゾーン	2	更新なし		
		3・(連)	3,410,560	EXCEL-RVS-GUN	キャッスル&YOU²(東京)
	上のVゾーン	2・(連)	3,520,640	360万は見えているのに…… KOH	コインスナック24(岡山)
		3・(連)	3,606,440	EXCEL-RVS-GUN	キャッスル&YOU²(東京)
	Wゾーン	2	更新なし		
		3・(連)	3,763,830	EXCEL-RVS-GUN	キャッスル&YOU²(東京)
	Xゾーン	2	更新なし		
		3・(連)	3,520,480	EXCEL-RVS-GUN	キャッスル&YOU²(東京)
	Yゾーン	2	更新なし		
		3・(連)	3,492,570	EXCEL-RVS-GUN	キャッスル&YOU²(東京)
	下のZゾーン	2・(連)	3,558,450	ガセネタがライバル HCS-MPL	コインスナック24(岡山)
		3	更新なし		
	下のVゾーン	2・(連)	3,122,040	YUJ	イエローハット(愛知)
		3・(連)	3,100,790	EXCEL-RVS-POKEN	キャッスル&YOU²(東京)

シャドーダンサー		1,680,500	NOR!!	ゲームプラザ(熊本)
ポンピングワールド		4,815,940	SSC-食パンマンVAP	荏原ゲームコーナー(東京)
スーパーフォーミュラ	シルバーストーンイギリスGP	2'15"029	MIU	ゲームプラザ(熊本)
	スズカ日本GP	2'44"087		
	デトロイトアメリカGP	2'08"573		
	ワールドチャンピオンシップ	5'37"452		
スーパーマスターズ		−21	長崎から乱入ESP!	ゲームプラザ(熊本)
S.C.I.		10,207,270	V_2	ゲームプラザ(熊本)
メガブラスト		809,500(連)	若大将!! EXCEL PC ZIN	個人申請 キャッスル&YOU²(東京)
バイオレンスファイト		13,927,520	G.M.C.Q..	モンキーハウス メインスタジアム(福岡)
パズニック		9,002,000	まんくん(浜)	PC仙台(宮城)
S・T・U・N・ランナー		526,500	いち	ハイテクセガ柏(千葉)

ハイスコア番外地(☆はつきません、最終回)

ザ・ロードオブキング	全面クリアーで統一(永久パターンのため) 全国4店の皆様		
ビーストバスターズ	8,451,130	名取おやじザビエル	カジカーニバル(東京)
ナイトストライカー(Qゾーン)	91,171,850	Mr.まさし君	ハイテクノーベル神保町(東京)
ナイトストライカー(Sゾーン)	92,051,610	Mr.まさし君	ハイテクノーベル神保町(東京)
ナイトストライカー(Uゾーン)	89,812,670	Mr.まさし君あと30万	ハイテクノーベル神保町(東京)
ESWAT	2,553,600	NBU MB洸 CSD NEU	ハイテクセガ高崎(群馬)
ウイニングラン(テクニカル)	2'19"681	CHAT INFINITE ずるずる	PC巣鴨(東京)
ファイネストアワー	7,203,450(連)	書生の村上さん(R)	個人申請PC早稲田(東京)
SAR	520,390	鯨男	ヤングプラザジャンボ(大阪)
チャンピオンレスラー	71,414,000	T.K	中央プラザ大泉(東京)
ラインオブファイヤー	2,728,040(6面)	Dips-..A	ハイテクセガ表町(岡山)
ビッグラン	8'24"5	EGC-ジャムおじさんMKZ	荏原ゲームコーナー(東京)
フォートラックス(3P)	2'13"01	V,NOM,C.M	ゲームプラザ(熊本)
フォートラックス(4P)	2'12"50	ZUO,V,NOM,C.M	ゲームプラザ(熊本)
ワイルドファング	6,018,900(連)	2001年 RSP M・Y・P(佳)	ハイテクセガ弘前(青森)
ロットズオブフロット	1,627,440	ショッピングランナー! EXCEL RVS NBG	個人申請キャッスル&YOU²(東京)
SDI(4機)	79,637,010	やんちゃ姫GTO(R)TM	個人申請 美喜レジャーシティゴールド銀閣寺(京都)

今月のTOPはR－TYPEⅡから。ちまたで永久パターンがあるという噂ですが、完全ではないとのことなので集計。また、工場出荷設定はイージーですが、ハイスコアはノーマル設定で出したものです。

デンジャラスシードは裏と裏×2面があるそうですが、合わせて集計しています。

グラディウスⅢは集計後に完璧な永久パターンが見つかったので、次回からは面数勝負です。しかし、この永久パターンやる人いるのかな?

鮫!鮫!鮫!は1Pバージョンのみ集計です。しかし、2周目からは残機が増えないので1千万点はつらいか?

ウイニングラン鈴鹿GPは、2部門に分けました。複数プレイ記録は、これらを上回っていないため集計していません。(スーパーフォーミュラは1軒もこなかった。やっても意味無し!?)

ブロクシードは、ラインと点数に分けて集計しました。

今回で現行の集計方法は終わりになりますが、次回からの集計方法だと☆の価値が低くなるという意見があり、改正を機に☆の数をリセットした方がいいという意見もありました。こちらの方は再検討してみます。(本当は会議でも開けばいいのだけど無理があるし…。)

また、キャラクター別・ゾーン別の集計方法にも問題がある様に思えるのですが…。(同一人物が独占する傾向があるし、お店に載る機種が少なくなる。)

また、個人申請の方は記入もれがないようお願いします。(連射装置の有無や機数設定難易度etc。)

また、前号のフラッシュポイントの記録はまちがいでした。

(やまかわ悠理)

ゲームセンターUFO ☆=53

神奈川県相模原市高根1-2-4 ☎(0427)52-0606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅢ(テクニカル・B)	546,290	URX-BKP	テトリス面(9面)ノーマル3機設定F.F使用
2	グラディウスⅢ(ビギナー・B)	567,530	URX-AKI	全面クリア、ノーマル3機設定F.F使用
3	R-TYPEⅡ	1,391,700	URX-TEC	全2周クリア、ノーマル3機設定、(連)
4	ブロクシード(1P)	342,661	(E)	レベル50、ライン176ノーマル設定
5	ファイナルファイト(1P、コーディ)	782,040	韋駄天HRCNSR!	4面ノーマル、2人設定
6	バイオレンスファイト(1P)	11,920,910	URX-小森まなみ FC;SKG	全面クリア、ノーマル設定ベン、スミス使用
7	シャドーダンサー	1,599,700	FGK-ハイパーボキブリ(宮) 雷のゴッセージ	全面クリア、ノーマル3人設定、B×11、1UP×2
8	スーパーフォーミュラ(1P、アメリカコース)	2'13"996	DARK・ELF	全面クリア、ノーマル設定ターボ車使用、DF筐体
9	スーパーフォーミュラ(1P、ジャパンコース)	2'48"969	R.G.B-OSKER	全面クリア、ノーマル設定ターボ車使用、DF筐体
10	スーパーフォーミュラ(1P、イギリスコース)	2'17"529	R.G.B-OSKER	全面クリア、ノーマル設定ターボ車使用、DF筐体

ゲームセンターコパⅢ ☆=4

神奈川県秦野市南矢名62-42 ☎(0463)78-0610

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅢ(テクニカル・A)	283,050	HNR-親父(主)	ステージ5 FF連射あり
2	グラディウスⅢ(テクニカル・B)	400,130	CGT-ZEUS	ステージ8 FF連射あり
3	グラディウスⅢ(テクニカル・C)	262,350	CGT-ZEUS	ステージ5 FF連射あり
4	グラディウスⅢ(テクニカル・D)	343,190	AXIA-BADO	ステージ5 FF連射あり
5	グラディウスⅢ(ビギナー・B)	576,440	CGT-ZEUS	ALL FF 残×0連射あり
6	デンジャラスシード	3,794,000	ING-NARC-TEL(主)	ALLノーマル 残シールド×7
7	カプコンワールド(1P)	1,097,400	N.ARC-S.S-さとしん	ALLノーマル アシストなし
8	R-TYPEⅡ	567,900	N.ARC-MIT	2周目2面 ノーマル
9	クォース(1P・イージー)	551,530	S.SEKINE	1833ブロック 9-8でDEAD
10	クォース(協力プレイ)	800,890	S.SEKINE & M.WATANABE	3685ブロック 2周目3-5でDEAD

ジョイランドオレンジ ☆=3

神奈川県小田原市扇町4-8-18 ☎(0465)34-3116

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クォース	205,310	1PBG-EIL	5面■614
2	ナイトストライカー	90,000,990	1PBG-モロッコ王-EIL	RZONE ALL P・B
3	バイオレンスファイト	7,283,240	TOSHIMO	バッド ノーミス×4 6面
4	カプコンワールド	1,242,600	ECM-C・C	1コインALL アシストなし
5	ダライアスⅡ(3画面・上のZゾーン)	3,314,520	TOPGFT	ノーマル ターボ付
6	ダライアスⅡ(3画面・Wゾーン)	3,548,200	ZZG-PUL	ノーマル ターボ付
7	ダライアスⅡ(3画面・Yゾーン)	3,416,450	TOP-GFT	ノーマル ターボ付
8	ダライアスⅡ(3画面・下のZゾーン)	3,508,990	ZZG-PUL	ノーマル ターボ付
9	飛翔鮫(リバイバル)	10,000,000+α	WIZ	19周目
10	TATSUJIN(リバイバル)	10,000,000+α	CUM-S・T	

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2-10-22 ☎(0552)28-8923

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスⅢ	321,640	アンデットクール	6面 ニュースター
2	R-TYPEⅡ	174,500	GT	ニュースター
3	ヴォルフィード	4,472,600	乱馬	R9 上高地
4	Xマルチプライ	7,364,900	ORS-W	R14 上高地
5	スカイアドベンチャー	8,305	KM	1コインオール ニュースター
6	スーパーマスターズ	(18オール)−10	M.A	ニュースター
7	エリア88	1,886,580	おれが1位だ	ニュースター
8	パズニック	897,100	N.K.7	ニュースター
9	クォース	146,570	N.K.7	ニュースター
10	スーパーモナコGP(7速)	D.P.=4733	SER	ニュースター

プレイシティキャロット甲府店(甲府周辺集計) ☆=7

山梨県甲府市下飯田1-1-8 ナムコ甲府事務所 ☎(0552)26-4446

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン鈴鹿GP	2'53"887	SUNPLAZA TATUNO	6MT1'25"333
2	鮫!鮫!鮫!	1,142,150	(ぽ)	7-3
3	ポンピングワールド	2,575,310	オサダ	1コインALL
4	バーニングフォース	1,010,100	KEI	ALLクリア
5	デンジャラスシード	359,750	ヤス	1コインオール
6	ファイナルファイト	2,389,989	駿台のノダ	クリア
7	R-TYPEⅡ	863,800	C&P ILM	ラウンド9 2-3
8	クォース	229,690	ムシクン	755
9	ゼロ・ウィング	5,957,200	究極イエロー	3周目1面
10	パズニック	983,500	ヒロタ	7-1-2

ゲームインカナザワ ☆=2

石川県金沢市安江町3-4 ☎(0762)31-3526

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブロクシード	320,991	来年ダイエー優勝だ	LINE174 ノーマル LEVEL44
2	スーパーモナコGP (7速)	5'59"39	びびんばこび	4813
3	ターボアウトラン	8'21"25	HHH?	マニュアル
4	シークレットエージェント	444,900	㋮ 009	R-6
5	ESWAT	2,476,600	JUN	ALL
6	シャドーダンサー	582,550	(魔) JOE3-4 忍×3 1UP×1	
7	フラッシュポイント	218,505	風呂男恥林さん	RD28
8	1943	2,767,020	タイル職人出口	ALL
9	ゲイングランド(2P)	43,178,435	ダダダのマスク そくさいしんさー	ALL ノーマル
10	ヘビーバレル	1,486,300	㋮ ORC	ヘビーバレル×2 ALL 残×4

ハイテクセガ万代店 ☆=5

新潟市万代1-1-25ヴェルドミール万代1F ☎(025)241-6930

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーモナコGP (AT)	D.P.=4442	XTZ-TENERE	3'08"59 3'12"57 ALL1位
2	スーパーマスターズ	−17	0.0	イージー ALL
3	カプコンワールド	1,357,900	GEN	ノーマル ALL
4	R-TYPE II	800,100	XEV	ノーマル 2-5
5	シャドーダンサー	465,350	AAC	ノーマル 3-3
6	ミッドナイトレジスタンス	1,683,600	VAL-LIME (川)	ノーマル 永パ無し ALL
7	クォース(2P協力)	924,470	PICASSO & VAL-MYB	ノーマル エリア2周目 61 ブロック 4524
8	ワールドカップ90	全面クリア	TAK	ノーマル BRAGIL使用
9	ブロクシード	513,217	ARRØW-RM	イージー ライン182
10	グラディウスIII (テクニカル・B)	270,050	RAC	ノーマル 5面

がらんがらん ☆=2

長野県駒ヶ根市赤穂6-43 ☎(0265)83-4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (上のVゾーン)	3,369,180	ATM-C-Lufy	ALL どうして 工場設 (連)
2	ダライアスII (下のVゾーン)	2,877,970	ATM-C-Lufy	ALL ムッフフフ 3画面
3	ダライアスII (Wゾーン)	3,454,160	ATM-C-Lufy	ALL それが又!
4	ダライアスII (Xゾーン)	3,223,160	ATM-C-Lufy	ALL 気合い パリのおかげじょ
5	ダライアスII (2P、下のZゾーン)	4,090,840	ILR(あ)とAKO(あ)	残4と残7
6	ファイナルファイト	870,290	NF-W-F-TM GAAとGYA	4面 ハガーとガイ
7	デンジャラスシード	1,077,000	社会人ゲーマー Resistance	7-U バカヤロウの1言!
8	ブロクシード	180,598	Resistance(社)	レベル27 ライン90
9	天地を喰らう	4,804,400	NEW-F-TM-GYA	ALL張飛
10	ウィロー	323,300	スーパーマン(あ)	6面死!

イエローハット ☆=57

愛知県名古屋市中村区則武1-11-9 ☎(052)452-5602

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン 鈴鹿GP(1P・6速)	2'49"884	GAC-KTO ㋮	
2	ウイニングラン 鈴鹿GP(1P・オートマ)	2'52"736	REM	
3	ダライアスII (2画面・下のVゾーン)	3,122,040	YUJ	連射付き ALL
4	ダライアスII (テクニカル・D)	775,620	FEE	10面 フォースフィールド
5	デンジャラスシード	3,916,250	IML-PET	表面ALL シールド×9 ※フルオート
6	カプコンワールド (1P)	1,627,400	IML-のりピー㋟	ALL
7	R-TYPE II	872,100	AMP-櫂将斗	2-5
8	鮫!鮫!鮫!	1,081,670	橋本達志 (知人の名前)	7-7
9	ビーストバスターズ (1P)	6,077,930	NYA.R.S	ALL
10	S.T.U.N.ランナー	248,570	わん・ピー・にょー・イカ	LEVEL 8

プレイシティキャロット長岡店 ☆=4

新潟県長岡市大手通り1-4-9 ☎(0258)36-0991

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコンワールド	1,280,900	JOB-あつし	1コインALL
2	デンジャラスシード	3,936,900	ひーくん	1コインALL フルオート
3	R-TYPE II	742,200	よつや	ノーマル 2-4
4	鮫!鮫!鮫!(1P)	1,825,840	ひーくん	連射なし 9-8
5	ゼロ・ウイング	2,461,110	That's V-I-P	15-24
6	クォース	285,710		5-4
7	バーニングフォース	4,083,030		1コインALL
8	ファイナルファイト	485,230	ザワードロン	コーディ使用
9	ポンピングワールド	2,308,340		49面
10	ウィロー	2,293,550	まさお	残×2

がらん3 ☆=3

長野県伊那市大字伊那1951-16 ☎(0265)73-9775

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブロクシード	301,868	Z・G 35万	173ライン
2	ダライアスII(Y)	3,273,880	オペラ男	ALL 工場設(連)
3	ダライアスII (上のZゾーン)	3,077,620	オペラ男	ALL 2画面
4	ダライアスII (下のZゾーン)	3,409,810	オペラ男	ALL
5	グラディウスIII (イージービギナー)	174,690	オペラ男 次はテクニカルだ!	ALLノーミス
6	グラディウスIII (テクニカル・D)	542,460	PST-N PIP	9面
7	ホラーストーリー	1,135,080	PST-名無子津PIP	7面
8	ファイネストアワー	5,410,430	GBY-ZEV	ALL タイムアップ オーバーヒート一歩前
9	インセクターX	859,100	オペラ男 もういや	ALL 残0
10	大旋風	1,851,890	PST-NPIP	3周目 超久々

キャノン最前線 ☆=20

愛知県名古屋市昭和区隼人町7-11 ☎(052)834-2600

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	574,230	IML-UUU㋟	パワーアップD 1-9
2	デンジャラスシード	1,532,150	GUC	8-D だ〜め〜だ〜
3	バイオレンスファイト	3,133,320	MKL	2-5 Ben Smith
4	鮫!鮫!鮫!	1,130,350	SIRA-LAY家^2	6-8
5	カプコンワールド	1,674,800	MAD ㋟	1面で6!
6	スーパーフォーミュラ (シルバーストーン)	2'16"684	DBU	1st 35.2 Ferreri
7	スーパーフォーミュラ (スズカ)	2'49"579	Zero	1st A. Seena
8	R-TYPE II	584,900	し〜あ〜るC	2-2
9	ダライアスII (Wゾーン)	3,512,710	HAL	ACFIMRW
10	クォース	327,150	マニ橋君	7-3、887

ゲームインセガ高岡 ☆=1

富山県高岡市末広町元畑50-1 ☎(0766)24-5883

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブロックシード	287,427	TKG-"死亡執行人は私です"四柳Nao	LINE-158 LVL-39
2	R-TYPE II	578,600	綾小路REIM as 綾姫	2-2
3	Xマルチプライ	6,658,900	SOF-FIN	R-13
4	シャドーダンサー	793,700	A.みなもと一郎	SP×3 ALL
5	スーパーマスターズ	−8	TKG-四谷Nao	ALL
6	フラッシュポイント	1〜28面	TKG-報行人様	ノーセレクト
7	ESWAT	2,417,600	綾小路REIM as 綾姫	
8	ミッドナイトレジスタンス	ALL	4名の皆様	(ぐーたら社員)
9	クォース	60,380	本間康之(さらし者)	R-3 高山短大生
10	WWFスーパースターズ			

プレイシティキャロット松本店 ☆=1

長野県松本市中央セントラルビル地下 ☎(0263)35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII (テクニカル・B)(連)	564,420	SER-K	9面 FF
2	S.T.U.N.ランナー (日本語Ver)	447,595	ひるいなき Kしま	レベル12 ワープなし
3	ファイナルファイト	820,980	SER-K	ステージ4
4	カプコンワールド	1,848,200	FGD-Balさん	ALL
5	バーニングフォース	5,107,690	NARC-BIGBANG	ALL
6	R-TYPE II(連)	750,400	SER-K	2-4
7	鮫!鮫!鮫!(連)	1,839,600	NARC-U13-M.T	10-7
8	スーパーモナコGP (7速)	D.P.=4,944	UMR-L	
9	ダライアスII (上のZゾーン)(連)	3,123,450	FGD-B.K.	ピラニアのこす
10	ファイネストアワー(連)	6,025,280	GBY-ZEV	ALL

プレイシティキャロット豊橋店 ☆=10

愛知県豊橋市駅前大通り1-12 ☎(0532)55-8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン 鈴鹿GP	2'50"433	MAL	ノーマル
2	鮫!鮫!鮫!	974,130	MYU (ぜ)	ノーマル 3機 7-6
3	R-TYPE II	732,600	VRC-M・H	ノーマル 3機 2-4
4	カプコンワールド	1,167,400	ORE	ノーマル
5	ポンピングワールド	2,769,530	HARUKA	ノーマル 3機 ALL
6	デンジャラスシード	3,564,050	MYŪ (ぜ)	ノーマル ALL 連射つき
7	パズニック	6,875,400	KTS	ノーマル 8-4-1〜8-3-1
8	バーニングフォース	3,966,420	TST	ノーマル 3機 ウラウラ面 ALL
9	ゼロ・ウイング	3,150,120	VRC-M・H	ノーマル 3機 8-28
10	ブロクシード	280,720	HARUKA	ノーマル LINE 147

ウィルトークタイトー金沢 ☆=3

石川県金沢市片町1-4-11 ☎(0762)62-9351

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE II	462,700	HDK-ARIES	R・5 ノーマル
2	カプコンワールド	1,514,200	ARI-QUIZ CHAMPS②	ALL
3	バイオレンスファイト	3,588,600	FGC-KIKOH	R・5
4	スーパーフォーミュラ	5'56"162	ぴぴⓇTM	D.P=24・1コイン ターボ車使用
5	ビッグラン(1P)	8'43"2	FGC-KIKOH	ALL ノーマル
6	S. C. I.	9,600,030	大阪から帰ったSHS	60秒 ターボ3・ノーマル
7	グラディウスIII	278,320 567,460	HDK-ARIES FGK-VIRGO	ノーマル・A 5面 B・9面
8	グラディウスIII	296,260 283,340	MATAGO-アブサン GORジョージ(な)	C・3面 D・5面
9	グラディウスIII	269,390 364,990	HDK-ARIES MASYORA	EDIT・5面 ビギナー・3面
10	キャリバー50	全面クリア	DNAほか多数	ノーマル 1コイン・得点不明

ゲームタウンファンタジー ☆=2

長野県茅野市ちの丁田2732-1 ☎(0266)72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII	264,170	DES-GBY	ステージ7
2	R-TYPE II	877,300	EPT-PCB-H.S	2-5
3	鮫!鮫!鮫!	623,700	DRA	6-2
4	スーパーモナコGP (4速)	3'01"96 3'07"48	(改)(ら)Tiny-MID 上原の健闘を祈る	D.P.=4561
5	スーパーモナコGP (7速)	2'55"75 3'02"45	(改)Lucky7 Tiny-MID	D.P.=4824
6	デンジャラスシード	1,600,800	DES-GBY	作ったヤツ顔みせろ!
7	ポンピングワールド	1,474,310	人間模怒寄	ステージ33
8	天地を喰らう	5,384,800	MIKI	"みつめていいよ!"
9	ゴールデンアックス	280.5	DES-スケベな-BOH	明美ちゃ〜ん!
10	1943	2,491,970	ハンニバル・スミス大佐	おかーさーん!

天野スポーツのゲームコーナー ☆=2

愛知県西尾市高砂町41 ☎(0563)56-2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デンジャラスシード	1,526,050	MYN	1コイン8面 ノーマル
2	天地を喰らう	5,237,700	吾妻町100番地の男	劉備1コインALL
3	パズニック	911,700	カレーライス 辛味汁かけ飯	レベル7-4-2
4	エリア88 (F20)	1,834,880	T. S	1コインALL ノーマル
5	ゼロ・ウイング	1,195,550	KAZUMI-(な)	1コイン2周目3面 11-8
6	バーニングフォース	265,970	そんなことしらすか君	1コイン3-2 ノーマル
7	メタルホーク	6,931	フォースキラーのアイシャ	1コイン7面J-9
8	ダライアスII (3画面・Xゾーン)	3,232,990	KTY	A-B-E-I-M-R-X ゾーン ノーマル
9	ダライアスII (3画面・上のVゾーン)	3,328,770	WTM (と)	A-B-D-G-K-P-V ゾーン ノーマル
10	ダライアスII (3画面・上のZゾーン)	3,129,520	MYN	A-B-D-G-K-P-Z ゾーン ノーマル

HI-TECH SEGA金沢 ☆=3

石川県金沢市片町1-3-9 ☎(0762)21-9115

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブロクシード	401,849	SOU.	ノーマル設定 LINE165
2	ファイナルファイト	1,561,910	GOR-ISD (ち)	ノーマル設定 R・5 コーディー使用
3	ファイナルファイト	1,161,240	GOR-TNC (会)	ノーマル設定 R・5 ハガー使用
4	ファイナルファイト (2P)	2,448,090	GOR-ISD(ち) GOR-宿敵イカデビル(ラ)	ノーマル設定 R・6 1P、ガイ 2P、コーディー
5	カプコンワールド	1,473,300	GOR-天神乱満	ノーマル設定 ALL
6	シャドーダンサー	1,408,850	J-JOE(星海王プラス)	ノーマル設定 ALL 忍×10 1UP×1
7	R-TYPE II	696,300	GOR-ISD (ち)	ノーマル設定 2-3
8	クォース	441,580	GOR-たあれん(MC)	ノーマル設定 7-9 ■1345
9	メガブラスト	766,400	ずんたたぱあっち(三太夫)	ノーマル設定 ALLクリア 残×0
10	クォース(協力)	418,770	GOR-たあれん(MC) GOR-ビターン(ラ)	ノーマル設定 7-3 ■1P・911 2P・803

ハイテクセガ新潟

新潟市古町7番地997番 ☎(025)223-3392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE II	466,800	FGK-くり丸	1コイン 6面 ノーマル
2	フラッシュポイント	1〜100面	くるくるぱぴっちょぱっちょぽん ひやひやどきんちょなふぐたん	イージー セレクト有
3	メガブラスト	372,700	くらげこりこり	ノーマル 5面
4	タスクフォースハリアー	2,113,600	GUN	ノーマル 7面
5	Xマルチプライ	1,123,300	平ちゃん	ノーマル 4面
6	クォース	263,620	ARROW-TET^2	ノーマル ブロック=792
7	カプコンワールド	466,900	バカまるだし(浪) PMW-MOKI	ノーマル
8	ゲイングランド(2P)	59,415,495	(若)GNS(バ) SUE-TAKE ON	クリア タイム イージー 設定 ノーマル
9	ワルキューレの伝説	1,866,610	(若)GENIUS K.K.B	ボーナス300
10	テトリス	999,999+α	ジ〇〇ボシ〇〇ー の主任さんがライバル(大)	ノーマル ライン773 レベル99

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.15	No.33
No.17	No.34
No.18	No.35
No.20	No.36
No.22	No.37
No.25	No.38
No.26	No.39
No.29	No.40
No.30	No.41
No.32	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト
バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

No.15　('87　12月号)
No.17　('88　2月号)
No.18　('88　3月号)
No.20　('88　5月号)
No.22　('88　7月号)
No.25　('88　10月号)
No.26　('88　11月号)
No.29　('89　2月号)
No.30　('89　3月号)
No.32　('89　5月号)
No.33　('89　6月号)
No.34　('89　7月号)
No.35　('89　8月号)
No.36　('89　9月号)
No.37　('89　10月号)
No.38　('89　11月号)
No.39　('89　12月号)
No.40　('90　1月号)
No.41　('90　2月号)

(上記以外のNo.は品切れです)

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9321

キリトリ線

●月末シメ切り●

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		備　考（タイム・残機）	
難易度 機数設定			

ゲーム センター	名前			
	住所		電話	

スコアネーム	
感想・その他	

以上のスコアを記録したことを証します。

店長	印

キリトリ線

ここに41円
切手をはっ
てください

101-00

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

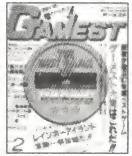
君こそ GAMEST 行

キリトリ線

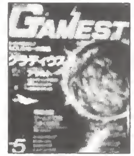
(ふりがな) お名前	年齢 (　　)才 性別 (男・女)
ご住所 〒□□□-□□ 電話 (　　　　)	
①小学 (　　) 年　②中学 (　　) 年 ③高校 (　　) 年　④大学 (　　) 年 ⑤社会人　⑥その他 (　　　　)	

キリトリ線

No.15('87 12月号)
特集:AMショー


No.17('88 2月号)
特集:ゲーメスト大賞


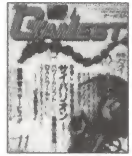
No.18('88 3月号)
特集:新作ヘリ会戦


No.20('88 5月号)
特集:AOUショー


No.22('88 7月号)
特集:グラII攻略


No.24('88 9月号)
特集:地獄めぐり
SOLD OUT

No.25('88 10月号)
特集:ロストワールド


No.26('88 11月号)
特集:サイバリオン


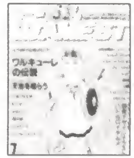
No.27('88 12月号)
特集:AMショー
SOLD OUT

No.29('89 2月号)
特集:ゲーメスト大賞


No.30('89 3月号)
特集:アイレムの全て

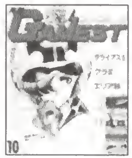

No.32('89 5月号)
特集:AOUショー


No.33('89 6月号)
特集:セガがあつーい


No.34('89 7月号)
特集:ワルキューレの伝説


No.35('89 8月号)
特集:ドライブゲーム


No.36('89 9月号)
特集:大阪89AMショー


No.37('89 10月号)
特集:グラIII発進


No.38('89 11月号)
特集:ダライアスII


No.39('89 12月号)
特集:AMショー


No.40('90 1月号)
特集:クォース


No.41('90 2月号)
特集:ゲーメスト大賞


ヒットゲームBEST10

ついに人気1位グラIII

（注）ハイスコア掲載店に、月間の①プレイヤー人気中心のベストゲーム、②インカム中心のヒットゲーム、の2通りを10位まで提出していただきました。1位のゲーム10点、2位9点……10位1点とし、そのトータルの得点に基づき、ランキングしています。今回は67店12月末現在で集計。各店のご協力に感謝します。

プレイヤー人気中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
――	1	グラディウスIII	575	コナミ
7	2	R-TYPEII	503	アイレム
1	3	テトリス	488	セガ
――	4	ファイナルファイト	460	カプコン
――	5	カプコンワールド	454	カプコン
4	6	スーパーモナコGP	219	セガ
2	7	ダライアスII	200	タイトー
――	8	ブロクシード	190	セガ
――	9	ウイニングラン鈴鹿GP	176	ナムコ
――	10	デンジャラスシード	175	ナムコ

11位	鮫！鮫！鮫！ 170	12位	スーパーフォーミュラ 134	13位	クォース 127	14位	ジャンボ尾崎スーパーマスターズ 116	15位	バーニングフォース 107

インカム中心

前回	順位	ゲーム名	得点	メーカー名
1	1	テトリス	537	セガ
――	2	カプコンワールド	460	カプコン
――	3	ファイナルファイト	406	カプコン
――	4	R-TYPEII	333	アイレム
2	5	スーパーモナコGP	313	セガ
――	6	グラディウスIII	261	コナミ
――	7	スーパーフォーミュラ	176	ビデオシステム
4	8	ダライアスII	155	タイトー
――	8	ウイニングラン鈴鹿GP	155	ナムコ
――	10	鮫！鮫！鮫！	150	東亜プラン

11位	ブロクシード 125	12位	デンジャラスシード 122	13位	ジャンボ尾崎スーパーマスターズ 106	14位	スーパーバレーボール 91	15位	バーニングフォース 88

※得点表示の方法を100店あたりに換算したものを掲載します。これにより前後のが同じ基準をもとにでき、正確な比較ができると思います。

今回の特徴は、何といってもテトリスがプレイヤー人気で3位に落ちたことです。ここのところ、中高生の人気は今ひとつだったのですが、これといって抜くゲームがありませんでした。ここに来て、グラIII、R―TYPEIIと人気ゲームが出て一気にひっくり返したわけです。

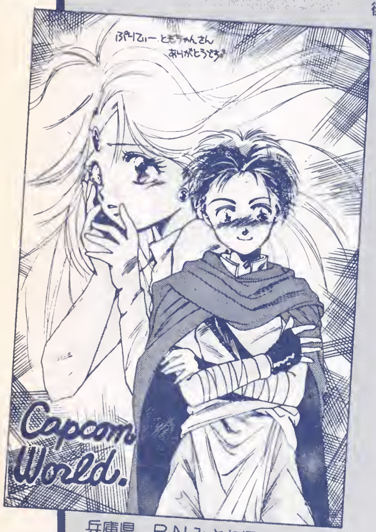
しかし、インカムでは今だに1位で、人気、インカムを総合すればまだトップです。それでもテトリスが人気で3位になったことにより、新しい局面を迎えたと言えるでしょう。

グラIIIギリギリの難度

人気で1位になったグラIIIは、グラディウスシリーズのネームバリューはやはり大きく、ゲームセンターでは今最も注目されているゲームと言えます。プレイヤーに人気が出そうなキャラクター、演出が凝らされています。

インカムが今ひとつという点はプレイ時間の長さが理由です。これはいわゆるマニア層がプレイしているのと、処理オーバーで画面の速度にスローがかかるのが主な原因と考えられます。

プレイ時間が長いといっても、これ以上の難度となると、完全に一般人おことわりゲームになってしまうと思います。グラIIIの難度は本当にギリギリの線だと思います。



兵庫県　P.Nみさわぽこさん

面数が1周10面と長いですが、なかなか先が見られないため、マニアが飽きて離れてしまうことは今の所ないようです。

インカムで健闘 カプコンの2作品

前回7位のR―TYPEIIは、今回2位と健闘しましたが、ここがピークの様な気がします。グラIIIの様な死んだ時のハマリがあまりないなど、欠点は少ないゲームです。

しかし、パターンがわからないと難しい点や、面数が6面と短い点、配色があまりにも地味な点などを考慮すると盛り上がらないままゲームセンターから消えてしまうことにもなりかねないと思います。

現在、インカムの点では、カプコンワールド、ファイナルファイトの2つが健闘しています。ブロクシードはちょっと難度が高すぎるか。

今月は書きたい事が山ほどありますが、書ききれません。また来月！

（ぜんじ）

アスター膳所店

滋賀県大津市馬場町1-13-9　☎(0775)25-1120

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII（テクニカル・B）	379,750	TRM-2代目 音無響子	8面 1コイン
2	デンジャラスシード	869,550	みっちい	6-J 1コイン
3	R-TYPEII	982,100	Sgt. pepper	1コインAL 残機2
4	カプコンワールド(1P)	1,057,400	TRM-2代目 音無響子	1コインALL
5	ダライアスII（3画面・下Zゾーン）	3,481,930	TRM-AXL	ACFINTZ
6	ダライアスII（3画面・下Vゾーン）	3,075,910	TRM-AXL	ACFIOUV
7	ダライアスII（3画面・Wゾーン）	3,501,270	TRM-AXL	ACFIMRW ノーミス
8	ダライアスII（3画面・Xゾーン）	3,204,820	みっちい！	ABEIMRX ノーミス
9	ダライアスII（上Zゾーン）	3,031,630	ブリバリのNAM	ABDGKPZ
10	シャドーダンサー	1,418,900	MI-Zero	1コインALL

ハイテクセガ長浜

滋賀県長浜市八幡東町9-1長浜楽市　☎(9749)65-1955

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPEII	641,300	HTSN-BAR-BAR-宮川	2-2 イージー ㊤連
2	ブロクシード	325,911	BOOM'Ⓢ S.P-IMO㊛友	L.131 ノーマルレベル38
3	クォース	255,000	BOOM'Ⓢ S.P-IMO㊛友	2機 L.945 イージー
4	スーパーモナコGP（AT）	6'19"71	BOOM'Ⓢ S.P-IMO㊛友	ALL DP. 4452
5	スーパーモナコGP（4速）	6'12"26	HTSN RZ-H.K	ALL DP. 4510
6	スーパーモナコGP（7速）	5'53"11	HTSN RZ-H.K	ALL 7速 DP. 4904
7	Xマルチプライ	6,089,500	RTBF-ANS	2-5 ㊤連
8	メガブラスト	709,400	HTSN-RZ.H.K	8面
9	天地を喰らう	4,621,500	ハズシは世界の共通語	ALL 張雲
10	天聖龍	20,489,800	HTSN-LUM	ALLクリア ㊤連

ビッグキャロット京都 ☆=8

京都市上京区河原町今出川下ル梶井町447-14ジョイシティ・プランタンB1F　☎(075)211-4429

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII（テクニカル・A）	654,020	CYG	1-10 要塞内 F・F ノーマル設定
2	グラディウスIII（テクニカル・B）	892,800	TUR屋	1-10 要塞内 F・F ノーマル設定
3	グラディウスIII（テクニカル・C）	1,032,600	N. H㊦ど	1-10 要塞内 F・F ノーマル設定
4	S.T.U.N.ランナー	458,285	HYO	1面スタート LEVEL8 ノーマル
5	ビーストバスターズ(1P)	1,438,680	水島み〜な	ROUND3 ノーマル設定
6	デンジャラス・シード	3,926,650	VESR-GOL㊦ま	ALL ノーマル設定 FULL
7	R-TYPEII	962,600	大明神㊦ず	2周目 6面 ノーマル設定
8	ゼロ・ウィング	3,024,640	K. M	AREA 19-10 ノーマル設定 ㊤連付
9	ポンピングワールド	3,125,210	ヅガ夫	ALL ノーマル設定
10	スーパーマスターズ	−16	Y. I	TOTAL イージー設定

ニューゲームビッグ ☆=1

京都市左京区一乗寺払殿町17-3　☎(075)711-2243

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン鈴鹿GP	2'58"304	まだまだ甘い RENE ARNOUX(IDA)	1P マニュアル
2	クォース	357,500	えくぼ合格(IDA)	BLOCK1057 STAGE69
3	Xマルチプライ	918,100	Micheel Jackson N.G.Bさんへ	STAGE4(外人)
4	エリア88	1,762,440	BRIGHT METAL NANA	シン
5	テトリス	999,999	かほ田ひげ男クリニック	LINE954
6	ドンドコドン	9,180	人殺しする正義など存在しない！	隠し面まで行けませんでした(ルーマニア人)
7	カプコンワールド	1,520,200	T.M(NS)	1コイン クリア
8	デンジャラス・シード	292,050	LSD(社会派)	3-1 LSD中毒です
9	スーパーフォーミュラ（シルバーストーン）	2'16"238	ARNOUX復活(IDA)	フェラーリ使用 1位
10				

ビデオインマツヤ丸太町店

京都市中京区烏丸丸太町西入ル北側　☎(075)211-8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン鈴鹿GP.(AT)	2'51"102	HTM-北国旅情-HMS	
2	ウイニングラン鈴鹿GP.(6速)	2'50"002	地下室のドブねずみ	
3	スーパーモナコGP（AT）	6'14"47	Sgt pepper	B.P.=4502
4	スーパーモナコGP（4速）	6'01"92	MI-Zero	D.P.=4633
5	スーパーモナコGP（7速）	5'46"12	ULT-みっちい！	D.P.=4984
6	S. C. I.	9,936,180	SGP-NBI	1コインALL ノーマル
7	スーパーフォーミュラ	2'17"093	MRA	
8	チャンピオンレスラー	49,188,400	YK	全面クリア
9	R-TYPEII	705,000	二面安全地帯研究会 AKD	1コイン 2周目 5面
10	パズニック	7,222,800	C. I. A.	8-1-1、8-1-1

ゲームセンターニューチャンピオン ☆=49

岡山県倉敷市阿知2-5-31 ☎(0864)21-7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	クラディウスIII (テクニカル・A)	1-7	DIVINE St.神魅羅	ノーマル設定 レーザー弱すぎる。
2	クラディウスIII (テクニカル・B)	1-9(ボス)	Disp-..A	ノーマル設定
3	鮫!鮫!鮫! (1P Ver.)	1,499,610	原田	ノーマル設定 8-10 やる気なし。
4	カプコンワールド	1,467,500	DIVINE St.神魅羅	ノーマル設定 ALL
5	ブロクシード (1P)	約35万(参考)	DIVINE St.神魅羅	ノーマル設定 LINES 忘れた
6	シャドーダンサー (1P)	1,480,600	原田(来月もやる!)	ノーマル設定 ALL 忍×10
7	デンジャラスシード	3,675,600	DIVINE St.神魅羅	ノーマル設定 ALL
8	スーパーフォーミュラ (スズカ)	2'45"319	NOR君自転車ゴメン。又行くよ。A.K.D.	ノーマル設定 ALL A.セナ使用
9	ウイニングラン鈴鹿GP (1P、AT)	2'48"953	行け行けBROS. TOKYO-A.K.D.	ノーマル設定 B.L 1'22"816
10	ウイニングラン鈴鹿GP (1P、6速)	2'48"036	CYCLONE-HURRICANE	ノーマル設定 遠征ありがとう。

ゲームセンターカントリーボーイ ☆=1

広島県広島市安佐南区長楽寺1-1-37 ☎(082)872-1605

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴォルフィード	9,999,990	BWF女	1コイン13面
2	R-TYPE II	810,400	山崎	2-5
3	ファイナルファイト	284,600	ヨコピー	2面ボス コーディ
4	カプコンワールド(男)	1,364,500	GMU	1コインクリア
5	カプコンワールド(女)	1,271,700	Wink 1号	1コインクリア
6	デンジャラスシード	1,794,250	AIA	8-D
7	グラディウスIII (テクニカル・B)	623,430	AIA	9面
8	グラディウスIII (テクニカル・D)	602,730	AIA	9面
9	バーニングフォース	466,230	GHQ	4-1
10	パズニック	618,300	AIA	6-1-3

プレイシティキャロット島大前店 ☆=3

島根県松江市西川津町1147-15 ☎(0852)27-6428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン 鈴鹿GP(6速)	2'54"553	アメディオSJI	
2	S. C. I	9,745,090	のり中	これで終りだ
3	アースシェーカー (ピンボール)	31,847,350	P.C KEN	
4	カプコンワールド	1,335,400	アメディオSJI	アシストなし
5	大旋風	3,204,650	いまい	5-51
6	R-TYPE II	786,000	百叉の金欠男	2-5
7	グラディウスIII (テクニカル・B)	691,880	HYAKU-吉川	9面ボス
8	スーパーマスターズ	−18	アメディオUMA	神の領域に一歩近づいた
9	ファイナルファイト	276,330	アメディオEGG	
10	上海II	980	青い人	ラウンド7

ジョイランド松江

島根県松江市西津田町5-1-9 ☎(0852)26-6236

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコンワールド	1,140,400	ESP	1コインALL ノーマル
2	ダライアスII (3画面・Wゾーン)	3,406,060	HIR	1コインノーミスALL
3	スーパーフォーミュラ (シルバーストーン)	2'22"191	HIR	1コイン ALLノーマル
4	ワールドカップ'90	FINALGAME5-0	K.S	1コインALL (タイム2分)
5	ワールドカップ'90	56得点	K.S	1コインALL ブラジル(タイム2分)
6	ミッドナイトレジスタンス	2,242,100	EXE.まんどりる	1コインALL ノーマル
7	スーパーモナコGP (GP)	D.P.=4138 DRY.3'05"91 WET 3'15'05	HAC-RYO	DRY1位 WET2位
8	S. C. I.	9,534,340	HIR	1コインALL ノーマル
9	メガブラスト	497,400	WD	7面ノーマル
10	ピンボールアクション	729,770	RIE	ノーマル

ビデオゾーン50 ☆=7

鳥取県米子市灘町 ☎(0859)22-9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ブロクシード	266,335	MCI	ライン133 レベル37 ノーマル
2	シャドーダンサー	1,037,300	AE	忍×6 ALL ノーマル
3	デンジャラスシード	1,263,450	E×E	7-Uノーマル
4	ミッドナイトレジスタンス	1,696,400	ADM	ノーマル ALL
5	スーパーモナコGP (4速)	4,440	DDT(G-CLEF)	
6	SAR	389,360	AE	ノーマル ALL
7	バイオレンスファイト	13,052,400	岩内	ノーマル クリア
8	鮫!鮫!鮫!	871,960	NKK	5-10
9	R-TYPE II	734,500	EXE	2-3 ノーマル
10	カプコンワールド	1,361,000	MAY	ノーマル ALL

明石ラポス2Fゲームコーナー ☆=2

兵庫県明石市本町1丁目1-32 ☎(078)912-5616

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII (テクニカル・B)	681,640	SVR-泡矢NISⓢ	R.10ノーマル
2	グラディウスIII (テクニカル・D)	270,750	T.K	R.5
3	グラディウスIII (ビギナー)	445,340	SVR-SBKに三角木馬-WIZ㊐	クリア、残3、ドアホしねぼけダボ
4	ファイナルファイト	580,560	THC-おたくⒸ	ガイCANだよ
5	ファイナルファイト	617,800	G.WAX-GTR II	コーディー R.3Boss
6	ファイナルファイト	301,340	FIG君裏ビデオもほどほどに	ハガーR.2
7	ホラーストーリー	4,948,480	SVR-NISⓢ	ALL残0 イージー、5設
8	R-TYPE II	837,300	FIG君ピンポン玉あそびって何?WIZ	R.9(2周目3面) イージー
9	デンジャラスシード	3,706,950	SVR-SBKにとどめ WIZ㊐	ALL残体力1㊥ まだまだ
10	ブロクシード	405,707	引き強し!泡天 あの堀のものはあひる	あれはあひるだよ

アミューズ&レスト明洋 ☆=11

兵庫県姫路市駅前町222番地駅前第一ビル ☎(0792)22-7210

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII (テクニカル・B)	625,960	SVR-NISⓢ	R-9ボス手前B-F
2	グラディウスIII (ビギナー)	706,520	SFL-G・WAX-JOE㊨	ALL残0D-F
3	デンジャラスシード	3,981,450	SFL-KMG-PEY	ALL EX11 B×3
4	ファイナルファイト	700,610	KID	4面
5	カプコンワールド(1P)	1,424,000	THC-PLYⓒ	ALL
6	ウイニングラン 鈴鹿GP(6速)	2'53"237	SFL-FZTⓟ	
7	バーニングフォース	5,758,990	大阪から来た者	ALLノーミス
8	ダライアスII (3画面・Wゾーン)	3,513,230	SFL-G・WAX-JOE㊨	ターボ設定 ABDHMRWノーミス
9	ダライアスII (3画面・下のVゾーン)	3,083,440	SVR-WIZ㊐	㊀間にあっとったはずやでMUW君!
10	天聖龍(リバイバル)	25,644,100	SFL-ピュルルのPEY	ALLノーミス 全機種ノーマル設定

ハイテクセガ表町店 ☆=21

岡山県岡山市表町2丁目7-33 ☎(0862)32-9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコンワールド	1,318,800	CAN'-HID	ノーマルアシストなし 乱入なし
2	ワールドカップ'90	4-0	CAN'-HID	ノーマル1コイン ALLクリア
3	フラッシュポイント	1〜92面	DIO	イージー面とばし有り
4	シャドーダンサー	1,390,150	匿名希望	ノーマル ALLクリア
5	メガブラスト	774,700	Disp-KORE	ノーマル ALLクリア
6	スーパーモナコGP (7速)	5'45"92	CAN'-VEL	ノーマルD.P.=4994 ALL1位
7	ラインオブファイヤー	2,728,040	Disp---A	ノーマル 6面 1コイン
8	ミッドナイトレジスタンス	1,935,200	Disp-KORE	ノーマル 1コインALLクリア
9	R-TYPE II	468,900	匿名希望	ノーマル
10				

TVプレイハウスミッキーハウス

岡山県岡山市国富4-26-1 ☎(0862)72-6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	R-TYPE II	297,300	高岡	イージー 5面
2	ファイナルファイト	316,800	A.e	ノーマル 3面
3	デンジャラスシード	566,800	M.O	ノーマル 5面
4	ロードオブキング	196,800	リヨオ	ノーマル 5面
5	ネクストスペース	1,114,300	T.S	ノーマル ALL
6	バーニングフォース	320,120	A.A	ノーマル 4-2
7	Xマルチプライ	6,343,900	前嶋	ノーマル 2-2
8	ゼロ・ウイング	669,420	T.S	ノーマル 5-10
9	エリア88	1,805,540	前嶋	(ミッキー)ノーマル ALL
10	ウイニングラン	2'27"267	NOR	ALL

コインスナック24 ☆=13

岡山県岡山市浜野4丁目22-29 ☎(0862)64-8738

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (2画面・下のZゾーン)	3,558,450	ガセネタがライバル HCS-MPL	ノーマル2画面 ALL㊥
2	ダライアスII (2画面・下のVゾーン1P)	3,115,480	来月は大爆発 HCS-MPL	ノーマル2画面 ALL㊥あと4,000
3	ダライアスII (2画面・Wゾーン1P)	3,672,980	半分ステゲー KOH	ノーマル2画面 ALL㊥
4	ダライアスII (2画面・上のVゾーン1P)	3,520,640	360万は見えてるのに… KOH	ノーマル2画面 ALL㊥
5	ダライアスII (2画面・上のZゾーン1P)	3,205,880	ピラニアにげ BKS	ノーマル2画面 ALL㊥とりあえず
6	R-TYPE II	939,400	BKS	ノーマル2-6ボス
7	ロードオブキング	2,820,200	永パ大好き人間 HCS-BOY	ノーマルALL 4時間10分PLAY
8	ウイニングラン 鈴鹿GP(6速)	2'58"989	"ファンキーサラリーマン" At.N	ノーマルALL 6速M
9	ワールドカップ'90	FINAL5-0	前作対戦者募集中 Z.K.S.I	ブラジル使用 ノーマルALL
10	カプコンワールド(1P)	1,136,500	カップめんがライバル?	ノーマルALL

チャレンジャー関大前店 ☆=11

大阪府吹田市千里山東1-14-2 ☎(06)389-8072

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビーストバスターズ	2,950,870	こうちゃん	5面前半
2	ファイナルファイト (ガイ)	1,681,160	HAL2	5面
3	グラディウスIII (テクニカル・E)	604,540	CYGぶ	10面
4	ファイナルファイト (ハガー)	1,502,200	SFC-あれく	5面
5	ウイニングラン 鈴鹿GP(6MT)	2'48"103	CYCLONE -HURRCANE	1P
6	カプコンワールド	1,542,700	タンスポのTSG-L.C.A.	ALL
7	スーパーフォーミュラ(1P) (シルバーストーン)	2'23"953	ILL-MOV-Sumi!!	イギリスGP
8	デンジャラスシード	3,519,950	SDI-dengerous -BOSTON	ALL
9	R-TYPE II	726,300	ふっかつは爆発だ SDI-哭きの㊒	2-5
10	S.T.U.N.ランナー	417,905	なおと=キートン!!!	1面スタート レベル=11

ヤングプラザジャンボ ☆=11

大阪府寝屋川市八坂町16-20 ☎(0720)27-6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	SAR	520,390	鯨男	ノーマル 1コインクリア
2	R-TYPE II	978,400	M・A	ノーマル設定 2周5面
3	ブロクシード	250,789	キャメル太郎	ノーマル設定 ライン175
4	グラディウスIII	1,481,900	INGS-BOMⓓ	ノーマルツインレーザー 10面フォトンド ビドー
5	デンジャラスシード	1,788,400	THE ロッキーコブラブラトーン	ノーマル 8面
6	ウイニングラン 鈴鹿GP(6速)	2'50"069	IPL-ぽのぽの	ノーマル 1人プレイ 6MT
7	ブラックナイト2000	10,252,200	EHE	ノーマル
8	スーパーマスターズ	−15	伝染るんです	ノーマル設定
9	USクラシック	−14	SPT-DRE	ノーマル設定 18HOLE OUT
10				

ハイテクランドセガ藤井寺店 ☆=1

大阪府藤井寺市岡1-16-23 ☎(0729)54-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	DJボーイ	1,181,100	SDI-ロードブラスター S県のともや!	ALLあと1万 残4
2	ブロクシード	638,360	SDI-BOSTON	ライン199 (自己ベスト 294ライン)
3	R-TYPE II	776,700	SDI-いちおう GJ BOYⓟ	2-3
4	カプコンワールド	1,344,100	SDI-M.T	ALLアシスト1人
5	メガブラスト	全面クリア	SDI-MHR、GJ BOYⓟ	ALL かせぎ意味なし
6	シャドーダンサー	757,200	SDI-GJ BOYⓟ	3-4 忍×4
7	クォース(1P)	439,270	SDI-○田×美	
8	クォース(2P)	727,810	SDI-おにゃII&えぬじまくん(いーずか)	2-39 ブロック3717
9	ファイナルファイト	2,423,200	SDI-○田×美	ラストボス、コーディ使用
10	ファイナルファイト	1,560,810	SDI-大阪変態かずひ○くんとかずひ○くん	5面、ガイ使用

三宮ガーニバル ☆=15

兵庫県神戸市中央区北長狭通り1-2-7 ☎(078)331-0656

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII (テクニカル・A)	727,150	HYAKU-UGF㊂	10面要塞内部てんびんレーザー地帯㊥コン+㊂㊥付
2	グラディウスIII (テクニカル・C)	622,860	HYAKU-REDWOLF-㊆	10面要塞内部てんびんレーザー地帯㊥コン+㊂㊥付
3	メガブラスト	776,600	BY	ALL連射付
4	スーパーマスターズ	−14	G.D	ALLクリア
5	ファイナルファイト	1,829,530	HARD PANCHER	最終面
6	バーニングフォース	4,587,080	MAT-HYAKU-ら〜だ	裏面ALL、残4、AUTO 5日目のボーナスのがした
7	ブロクシード	427,490	J・G・K-シルバー㊪	LN=145、LV=42 ノーマル設定
8	カプコンワールド	1,783,200	G・D☆	ALL、残5
9	鮫!鮫!鮫!	1,303,540	SDI-BOSTON	8-10 連射付
10	R-TYPE II	817,900	Extreme-ベジータ (戦闘力27000使用)	2-5 ノーマル設定

ジャスコ屋上プレイランド

兵庫県川西市小花1-6-16 ☎(0727)59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デンジャラスシード	3,570,350	NAU-LAP	ALL
2	R-TYPE II	541,000	ⓜ	R-6
3	カプコンワールド (1P)	1,038,600	A・K	1コインALL
4	カプコンワールド (2P)	585,800 617,800	GIL&ⓜ	1コインALL
5	バーニングフォース㊤	1,552,250	NAU-LAP	ALL残5 パーフェクト×5
6	バーニングフォース㊦	5,232,850	NAU-LAP	ALL残5 パーフェクト×4
7	クォース(2機)	305,010	Y. SUZUKI	■924
8	Xマルチプライ㊥	5,461,200	O.Kキラー²	ALL
9	ゴールデンアックス	447.0	O.K	ALL
10	テトリス(ノーマル)	ライン 521	Y. SUZUKI	999,999+α 全消しなし

てあたりしだい ゲームリスト

12月発売ゲーム

ゲーム名及びメーカー	操作	ジャンル	発売日とPR
R-TYPE II アイレム	8-2	シューティング	R-TYPEの続編
ウイニングラン鈴鹿GP ナムコ	5速AT 6速MT	リアルタイム3D レーシング シミュレーション	待望// 通信機能搭載。 鈴鹿のバトル。今、ココに//
SAR SNK	R-2	シューティング	
グラディウスIII コナミ	8-3	シューティング	
鮫／鮫／鮫／ 東亜プラン	8-2	シューティング	
ザ・ロード・オブ・キング ジャレコ	8-2	ファンタジー アクション	ふたりだともっと楽しい。
シャドーダンサー セガ	8-2	アクション	
スーパーフォーミュラ ビデオシステム		カーレース	6台まで通信可能。
S.T.U.N.ランナー アタリ			
ダブルデューク セイブ開発	8-2	アクション	
デンジャラスシード ナムコ	8-2	シューティング	こいつはとってもデンジャラスなゲームだぜ//
TOKYOギャル図鑑 ニチブツ	キーボード	麻雀	
トリオTHEパンチ データイースト	8-2	アクション	
バイオレンスファイト タイトー	8-3	アクション	1ラウンド100秒の熱闘、2Pプレイ、途中参加可能。
ファイナルファイト カプコン	8-2	アクション	
ライン オブ ファイアー セガ		ガン シューティング	
JUJU伝説 TAD	8-2	アクション	
MONDAY NIGHT FOOTBALL デコ		フリッパー	

1月以降発売ゲーム

ゲーム名及びメーカー	操作	ジャンル	発売日とPR
1941 カプコン	8-2	シューティング	2月
エア・バスター ナムコ	8-1	シューティング	1月下旬 新たなる英雄、ついに登場//
ギガンデス イーストテクノロジー	8-2	シューティング	
W・G・P タイトー		バイクレース	3月予定、オプション機能で8台までの通信可能。
トリプルウォーズ ニチブツ		麻雀	
マーベルランド ナムコ	8-1	キャラクター アスレチック	近日登場 みんな、マーベルランドに遊びに来てね//
雷電 セイブ開発		シューティング	
ロボコップ デコ		ピンボール	
空牙 デコ		シューティング	
ブロックアウト テクノスジャパン	4-3	パズル	1月
ブロクシード セガ	4-1	パズル	1月
メタフォックス セタ	8-2	シューティング	
メタルフリーザー セイブ開発		迷路 シューティング	

今月のゲームリストのラインナップを眺めると、どうもシューティングが中心の展開になっているようです。

それにしても、発売予定のゲームより、12月発売のゲームの方が多いというのは、何なのでしょう。

また、最近とみにその傾向が増してきているように思われる、ことがあります。

それは、ゲームセンターに行っても発売されているゲームが見当たらない、ということです。

以前から、地方でのニューゲームの入荷の遅さは、かなり問題視されていますが、最近ではたとえ東京でも、店によっての入荷時期に、かなりの差が出てきているような気がします。

いや、考えてみれば、時期なんていうレベルではなく、そもそも入荷されない、なんていう事もあるようです。

あるゲームをやるにはこっちの店と、ゲームを求めて放浪しなくてはならない。どこにいってもあるっていうのはテトリスくらい。

もしかすると、ゲームセンター側も、一つ一つのゲームの寿命の短さと、発売されるゲームの多さについていけなくなっているのでは? なんて思ってしまいます。

ゲーメストの攻略記事だって、最新号に載っている攻略記事は、まだゲームがないから役に立たないという地域があったり。もちろん雑誌は情報の早さが命な所があるからしかたないし、攻略記事の発表が遅れたら、それこそゲームがもうないよ、何て事がおこっちゃう。結局、いまだAM業界というのは、特殊な業界なんだろうか?

最後にメーカーは、たくさんゲームを出すのではなくて、少なくてもいいから、もっと練ったゲームを出してほしい、と昔から言っているんだけど、それを踏まえてグラディウスIIIの動向を気にしたい今日このごろです。

(野村流紋)

ゲームシティOZ ☆=6

山口県小野田市西高泊664-3 ☎(0836)84-4364

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン鈴鹿GP(1P・オートマ)	2'50"937	WAC-セナ-HSK㊎	ノーマル
2	ウイニングラン鈴鹿GP(2P・6速)	2'50"539	パワフルSAT	ノーマル
3	ウイニングラン鈴鹿GP(3P・オートマ)	2'49"069	WAC-セナ-HSK㊎	ノーマル
4	グラディウスIII(テクニカル・D)	387,510	WAC-空缶-MIG㊎	ノーマル3機 8面
5	ファイナルファイト	301,810	JAC	ノーマル山口店
6	ポンピングワールド	2,915,360	BOY	ノーマル3人 クリア山口店
7	バーニングフォース㊤	1,569,480	ZUN	ノーマル3人 ノーミスクリア
8	鮫!鮫!鮫!	1,312,370	KAT	ノーマル3機 7-6 山口店
9	カプコンワールド	1,649,900	LUM	ノーマル 1コインクリア山口店
10	デンジャラスシード	1,805,250	バブルスターIDA	ノーマル 8-D

WE'LL TALK TAITO高松店 ☆=1

香川県高松市常盤町1-9-2 ☎(0878)34-6392

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	グラディウスIII(テクニカル・B)	706,440	ひさし	ノーマル ステージ9 12/24入荷 おはってる
2	R-TYPE II	746,400	M.P.S.-舞N	ノーマル 2-3 来店ありがとう
3	ダライアスII(3画面・Wゾーン)	3,522,210	ALF-RUN㋩ 只今下Vゾーン修業中	ノーマル ノーミスターボ 今月はお休み
4	チャンピオンレスラー(1P)	59,255,400	M.P.S-舞'N	ノーマル コブラ使用 ALLまた来たね。
5	バイオレンスファイト(1P)	12,709,930	AYA	ベン・スミス使用ノーマル P.B×4 ALL
6	カプコンワールド(1P)	申告してね♡		ノーマル3機
7	S. C. I.	9,902,740	細木	ノーマル 1コイン T×3 ALL
8	スーパーフォーミュラ(1P)	2'18"280	PSG-PPO	シルバーストーンノーマル1ST
9	USクラシック	-13	ALF-RUN㋩ ボギー×1は痛かった	ノーマルALL 約2ヶ月前のスコア
10	S.T.U.N.ランナー	申告してね♡	ATARIはいいぞ。	ノーマル

プレイシティキャロット藤塚店 ☆=3

香川県高松市藤塚町1-13-7 ☎(0878)37-2071

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン鈴鹿GP(AT)	2'51"356	PSG-ラッキーマリ	ノーマル クリア
2	カプコンワールド	1,225,100	PSG-ラッキーマリ	1コインクリア アシスト、乱入なしノーマル
3	グラディウスIII	560,150	ひさし	1コイン9面
4	ポンピングワールド	3,414,300	ひさし	1コインクリア ノーマル
5	ファイナルファイト	788,220	こうへい	1コイン4面 (ガイ)ノーマル
6	デンジャラスシード	3,724,250	PSG-ラッキーマリ	1コインクリア ノーマル
7	クォース(1P)	323,580	PSG-ラッキーマリ	1コインステージ68 ノーマル
8	クォース(2P)	1,311,310	MAXとPSG-ラッキーマリ	ステージ2周目98 ノーマル
9	バーニングフォース	1,751,530	PSG-ラッキーマリ	1コインクリア ノーマル裏面
10	R-TYPE II	879,400	PSG-ラッキーマリ	1コイン2-5 ノーマル

ウィルトークタイトー大街道店 ☆=3

愛媛県松山市大街道1-6-4 ☎(0899)33-6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII(2画面、上のVゾーン)	3,336,700	SURPASSER R.T	ノーミス、イージー、ターボ
2	ダライアスII(Wゾーン)	3,545,790	SURPASSER Y.T㊮	クリア 残8、代筆!
3	ダライアスII(Xゾーン)	3,357,660	SURPASSER Y.T	クリア 残4
4	ダライアスII(Wゾーン・2P)	4,299,160	SURPASSER Y.T&R.T	クリア
5	ダライアスII(下のVゾーン・2P)	3,694,650	SURPASSER Y.T&R.T	クリア
6	S. C. I.	9,898,020	SURPASSER R.T	全面クリア
7	カプコンワールド	1,587,300	SURPASSER 他店で171万・Y.T	1コイン 全面クリア
8	スーパーフォーミュラ(イギリス)	2'15"761	PIA・R.I	ターボ車
9	ナイトストライカー(Sゾーン)	81,792,540	PIA-CNT	残S×8、PB×5
10	ワールドカップ'90	全面クリア	SURPASSER LEE	1コイン アルゼンチン 他2名

タイトピア木屋町店 ☆=11

愛媛県松山市木屋町3-10-13 ☎(0899)24-8538

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパーフォーミュラ(シルバーストーン)	2'15"208	PIA-R-I	ALL予決1位 ターボ車
2	スーパーフォーミュラ(スズカ)	2'48"787	PIA-JET!! 鈴鹿より広田峠	ALL予決1位 ターボ車
3	グラディウスIII(テクニカル・B)	9面	まると!	609060点 B-F
4	グラディウスIII(テクニカル・EDIT)	7面	TWINレーザー使えん!	TWINレーザーが使用
5	グラディウスIII(ビギナー)	573,660	PIA-R-I!!	B-F使用 ALLノーマル
6	ダライアスII(3画面・上のZゾーン)	3,231,550	PIA-JAX!!	ALLノーミス 残8
7	ダライアスII(3画面・下のZゾーン)	3,477,410	受験生FIGHT!!	ALL 体に気を付けて!
8	カプコンワールド	1,643,700	PIA-K.G!!	ALLノーマル1C 協力者なし
9	バイオレンスファイト	12,437,380	PIA-K.G!!	ALLベンスミス使用
10	パズニック	8,501,500	KKK-③	1コインノーマル 2周目8-3-1で死

〈お店から〉

このコーナーもそろそろ定位置を確保したいと思ってます。
そこでこのコーナーに良い名前を付けてください。
素敵なネーミングを待ってます。

ハイテクセガ弘前（青森）
当店の目玉はバルトリックと中村店長です。（ショーン・コネリーに似てます）

マリーン5ナムコランド（山形）
なるべく早めに返信しているつもりですが、掲載されないのはなぜでしょう？

●用紙に書いてあるスコアの数が少ない場合には、掲載を見送らせてもらっています。　担当

ハイテクセガ高崎（群馬）
連射装置、続々設置中!!　ハイスコアボード等も一新して皆様の御来店をおまちしております。　スタッフ一同

モンテカルロ高崎（群馬）
ちょっと狭い店内だけどゲームはぎっしり約90台!!　大型筐体、50円台もますます強化！名物(!?)『ブレーカー落ち』もますます好調。皆さんをお待ちしてます！
P・S　本社の長久保さん、御結婚おめでとうございます。

ゲームセンターコパIII（神奈川）
当店に一度遊びに来て見ませんか？　場所は小田急線東海大学前町下車。徒歩7分位です。　by店長より

がらん3（長野）
2PLAYはやっぱり楽しいと思いますがどんなもんでしょうか。

ウィルトークタイトー金沢（石川）
スーパーフォーミュラはとてもエキサイティングなゲームなのにいかんせん難易度が…。ふつうの人にはできないんですねー。一体だれがテストしたのやら。

ビッグキャロット京都（京都）
鈴鹿GPは5台入りましたのでBC京都に遊びに来て下さい。

三宮カーニバル（兵庫）
(連)コン…グラIIで活躍した連射コンピュータです。(ミ)(連)付…ミサイルに独立した連射装置を設置したことを意味します。

ハイテクセガ宮崎&延岡（宮崎）
12月末に都城店が誕生しました。お近くの方来て下さいね。

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル1-2-3F　☎(0958)45-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	オメガファイター(2P)	1,967,210	北島 勉 & 田中 裕紀	6面 (3F) 協力プレイ
2	SAR	135,570	岩永 正臣	1P
3	スカイアドベンチャー	7,974	林"L・R"幸治	全面クリア
4	ロードオブキング	229,100	田中あつし	6面
5	フェイスオフ (5人モード 日本)	トータル14	草野&山口	優勝(3F)
6	ポンピングワールド	629,750	中村 克己	10-28
7	オメガファイター(1P)	987,930	大柳"EOS"正一	4面(3F)
8	ミッドナイトレジスタンス	1,586,100	松尾 義樹	全面クリア
9	コブラコマンド	432,700	大津 康次	4-3(3F)
10	タスクフォースハリアー	5,089,900	江川 守	2周目2面

プレイシティキャロット佐世保店

長崎県佐世保市下京町8-2　☎(0956)24-0786

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	324,540	ハイパーB.G2	R.2 ハガー使用
2	テトリス (ベリーハード)	333,647	LEVIN-BOY	レベル93 ライン413
3	デンジャラスシード	1,629,760	C. P. M	1コイン 8-D 連射つき
4	スーパーバレーボール	64,200	SILVIA-K.S	ALL 金メダル!
5	ウイニングラン (イージー)	2'03"75	DOH	ゴール ノーマル設定
6	Xマルチプライ	10,544,900	SILVIA-K.S	ALL ノーマル設定
7	バーニングフォース	209,200	LEVIN-BOY	3-2 ノーマル設定
8	クォース(1P)	90,210	SILVIA-K.S	ブロック376 ノーマル設定
9	天地を喰らう (張飛)	4,452,900	GAL	ALL ノーマル設定
10	ワルキューレの伝説	923,370	GAL	ALL ノーマル設定

ジャスコ大分店ナムコランド ☆=1

大分県大分市中央町1-2-7　☎(0975)37-1308

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン 鈴鹿GP(1P・6速)	2'54"902	GUN BOY!	
2	デンジャラスシード	2,199,000	鬼ゃ〜ず王者Pochi!	ノーマル、3機 FULL
3	ファイナルファイト	647,560	KIYO助	ノーマル、2人設定 1P
4	鮫!鮫!鮫!	1,837,640	鬼ゃ〜ず王者Pochi!	(連) ノーマル 3機
5	クォース	463,850	×××-みやさん	ノーマル ブロック-1522 ステージ-88
6	Xマルチプライ	17,407,000	×××-みやさん	ノーマル 3機 ALL 残0
7	バーニングフォース 表	1,373,120	安部 彰	ノーマル 3機
8	バーニングフォース 表		申請者なし	同上
9	ダートフォックス	3'55"53	鬼ゃ〜ず王者Pochi!	1P
10	スーパーバレーボール	61,200	KAN!	ノーマル ALL

ゲームプラザ ☆=79

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎(096)371-9050

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	フォートラックス (3P)(4P)	2'13"01 2'12"50	V、NOM、C、M ZUO、V、NOM、C、M	ノーマル 4周設定 ALL
2	スーパーフォーミュラ (1P.モナコ)(1P.スズカ)	2'01"526 2'44"087	MIU. MIU.	ノーマルALL、D.P.=9、ロータス ノーマルALL、D.P.=9、ロータス
3	スーパーフォーミュラ (1P.デトロイト)(1P.シルバーストーン)	2'08"573 2'15"029	MIU. MIU.	ノーマルALL、D.P.=9、ロータス ノーマルALL、D.P.=9、ロータス
4	スーパーフォーミュラ (1P.ワールドチャンピオン)	5'37"452	MIU.	ノーマルALL、D.P.=36 すべて1位、ロータス使用
5	シャドーダンサー	1,680,500	NOR!!	ノーマル ALL 忍×11、残×1
6	デンジャラスシード	4,027,000	大晦日ゲーマー!! KYO(With tear)	ノーマル ALL 裏面なし、ダメージ×1
7	スーパーマスターズ	−21	長崎から乱入! ESP!!	ノーマル ALL イーグル×5 バーディ×11(−12、−9)
8	S. C. I.	10,207,270	V_2	ノーマル ALL
9	グラディウスIII (テクニカル・B)	1,121,950	MST	ノーマル、B-F(スプレッド) 要塞内部
10	バイオレンスファイト (1P)	12,764,040	AXB	ノーマル ALL

HI-TECHSEGA延岡店&宮崎店 ☆=2

宮崎県延岡市幸町3-110島津ビル1F　☎(0982)32-6521

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	シャドーダンサー	674,050	ELT-MGF-TKS	1コイン 4-3 忍×2
2	Xマルチプライ	2,978,700	UGM	1コイン 7面
3	ブロクシード	247,232	あふてい	1コイン ライン143
4	クォース(1P)	238,740	らっきい☆どらごん	ステージ5/8 ブロック795
5	クォース(2P)	191,700	らっきい☆どらごん わあくん	ステージ4/5 ブロック880
6	カプコンワールド (1P)	1,362,800	S・E・G(宮崎)	1コイン ALL
7	R-TYPE II	732,400	ELT-MGF-大塚(宮崎)	ノーマル 3機 2-3
8	鮫!鮫!鮫!	1,147,810	爆炎帝-X(宮崎)	ノーマル 3機
9	グラディウスIII (テクニカル・E)	425,160	爆炎帝-X(宮崎)	F・F E・LASER STAGE8
10	ファイナルファイト(2P)	192,500	MAY R-Lきん(宮崎)	ステージ2

ゲームインプラザオリンピアン ☆=9

福岡県北九州市小倉北区京町2-6-7　☎(093)521-2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII(1P) (Wゾーン)	3,551,300	NINJA	(ノーマル)
2	デンジャラスシード	3,613,650	BIG	1コインALL (ノーマル)
3	鮫!鮫!鮫!	1,311,400	G.M.C.DURAN	エリア7-3 1コイン(7面)
4	カプコンワールド	1,569,400	SUP.NYMPH?	1P 1コインALL (ノーマル)
5	ビーストバスターズ	5,661,240	NINJA	1P 7面 (ノーマル)
6	ファイナルファイト (ノーマル)	712,900	HALFLING	1P 1コイン (コーディ)
7	バーニングフォース	4,502,900	BIG	1コインALL (ノーマル)ウラ×2
8	R-TYPE II (ノーマル)	757,400	G.M.C.DURAN	1コイン 2周目の4面
9	S.T.U.N.ランナー	482,260	SUP.NYMPH?	1コイン(ノーマル) 初心者のレベル
10	ポンピングワールド	3,322,190	BIG	1コイン 1P (ノーマル)クリア

モンキーハウスメインスタジアム ☆=39

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎(092)731-0053

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ウイニングラン 鈴鹿GP	2'48"552	猿家派・HSA	マニュアル
2	グラディウスIII (テクニカル・B)	1,073,335	G.M.C.えるす	フォースフィールド 10面要塞
3	ファイナルファイト(1P)	1,310,510	猿家派・OKP	コーディ使用 5面
4	デンジャラスシード	3,869,700	G.M.C.EST	ALL RAPID
5	バイオレンスファイト	13,927,520	G.M.C.Q..	どじん使用
6	ロードオブキング (1P)		とにかく多勢	全面クリア
7	ダブルダイナマイツ (1P)		猿家派・MPP	全面クリア
8	グラディウスIII		数名	イージークリア
9				
10			"猿家派"とは"さるかっぱ"	

迎夢館アカトンボ ☆=5

福岡県福岡市東区香椎駅前1-10-10　☎(092)682-0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	590,410	RGM-Kim	ステージ3 1コイン ノーマル
2	フォートラックス	2'24"55	高野政忠	ノーマル プレイ人数1人
3	R-TYPE II	865,400	白血球のうる星狂	ノーマル 2-3 1コイン
4	スーパーフォーミュラ	5'39"715	KGC-TOK	ノーマル D.P.36 ターボ車
5	デンジャラスシード	1,285,250	KGC-KAZU	ノーマル 7-U 1コイン 連射
6	カプコンワールド	1,085,900	KGC-KAZU	ノーマル 1コインオール 7問設定
7	ダライアスII	3,152,650	KGC-クラッシャーK	ノーマル 連射 1コインオール 3画面
8	グラディウスIII (テクニカル・B)	539,570	INDICK-APL	ノーマル
9	グラディウスIII (テクニカル・D)	496,550	INDICK-J.P	ノーマル
10	グラディウスIII (エディット)	647,760	INDICK-CANLTD	ノーマル

PLAY-HOUSEアスカ

佐賀県伊万里市浜町五番街　☎(0955)23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダライアスII (3画面・Vゾーン)	3,226,360	Mr-VEX-II	ALLクリア ランク-A 3設 ターボ使用
2	ダライアスII (3画面・Wゾーン)	3,351,934	Mr-TTM	ALLクリア ランク-A 3設 ターボ使用
3	ダライアスII (3画面・Xゾーン)	3,075,634	Mr-TTM	ALLクリア ランク-A 3設 ターボ使用
4	ダライアスII (3画面・下のZゾーン)	3,127,744	Mr-VEX-II	ALLクリア ランク-A 3設 ターボ使用
5	デンジャラスシード	1,194,550	Mr-IPA-MN	S-7 ノーマル AUTO使用
6	バーニングフォース	269,780	Mr-IPA-MN	S-3-2 ノーマル 3設 AUTO使用
7	ワールドカップ'90	ALLクリア	Mr-RZ Mr-IPA-MN	ALLクリア ノーマル 1P-1コイン TIME1.30
8	ファイナルファイト	444,170	Mr-JOE	S-3 ノーマル 2設 ガイ
9	メガブラスト	332,000	Mr-IPA-MN	S-5 ノーマル 3設
10	Xマルチプライ	3,071,800	Mr-MUU	S-7 ノーマル 3設

ゲームキャロット住吉 ☆=1

長崎県長崎市千歳町11-6　☎(0958)47-3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ファイナルファイト	1,003,647	山下 誠	全クリア 中3年生
2	R-TYPE II	54,360	川崎 浩介	2面 中2年生
3	ポンピングワールド	10,104,400	中島 博之	中2年生
4	ワールドカップ'90	7面 1対0	緒方 由志	全クリア
5	グラディウスIII	62,170	出口 剛	2面 ローニン
6	バーニングフォース	180,000	峰 貴行	1-4 中1
7	スーパーバレーボール	ソ連負け 15-8	松田 健司	中1年生
8	タスクフォースハリアー	32,000	中島 博之	中2年生
9	鮫!鮫!鮫!	150,000	道津 孝之	3面 中2年生
10	カプコンワールド	284,100	出口 剛	ろおにん 4面

戦闘開始!!



=本物のビデオゲームが簡単に楽しめます=



LAM-1は安全設計…アース線を備えた安全設計
LAM-1はコンパクト…本体サイズ220×70×250㎜
LAM-1はクリアな画像…RGBアナログ21ピン対応で驚くほどキレイ
LAM-1は低価格…19,800円(RGBコード付属)
LAM-1のコントローラー…MSX用コントローラーがそのまま使える
オプション…1プレイ3ボタンコントローラー
価格7,500円

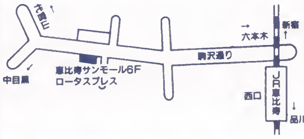
LOTUS PRESS AMUSEMENT MACHINE

家庭用RGB21ピン対応モニターにLAM－1を接続するだけで、驚くほど鮮明な画像に出逢えます。LAM－1は、サイズは小さくても中身はとてもビッグ。RGB専用電源ユニット使用で、画像は必ず満足できる美しさです。

さあ、今日から君もホームアミューズメントにチャレンジ！…楽しさ、無限大。

今月のおすすめ品(2月1日➡2月28日)

●ビデオゲームソフト
豊富に揃えております。
(1例)



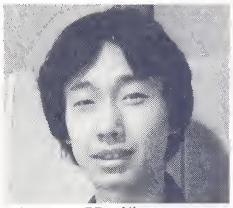
Rタイプ	35,000円
イメージファイト	53,000円
1943攻	20,000円
ウィッツ	10,000円
S.R.D	10,000円
火　激	15,000円
キューブリック	30,000円
クォース	50,000円
サイバリオン(P付)	40,000円
忍(16A)	30,000円
テトリス(16B)	95,000円
忍者ウォーリアーズ	60,000円
飛翔鮫	20,000円
フラッシュポイント(16B)	50,000円
ロボコップ	37,000円
スーパーリアルマージャンPII	10,000円
麻雀学園	7,000円
麻雀パネルハーネスセット	5,000円

株式会社
ロータスプレス TEL(03)760-6630
〒150 東京都渋谷区恵比寿南3-5-8　恵比寿サンモール6F

※資料請求は62円切手2枚同封のうえ、GM係まで。

げむげむ マニア通信コーナー

私達は売りたい基板を持っています。
安く買いたい人は電話で掲載された人に自由に連絡をとって下さい。



奈良　巽 浩士
0745-62-3834



大阪　向頭 真一郎
06-473-9439

君の写真を待ってます

君の写真を待ってます

君の写真を待ってます

君の写真を待ってます

君の写真を待ってます

君の写真を待ってます

君の写真を待ってます

君の写真を待ってます

毎月、顔写真と電話番号をのせますよ！

マニア通信コーナーへの掲載は無料です。
遠くてこれない人は顔写真(5㎝×5㎝)と氏名・住所・電話番号を書いて、どんどん送って下さい。近い人は早く来て下さい。
(先着24名まで。写真は返却しません。掲載の方には、ゲームグッズを送ります。)

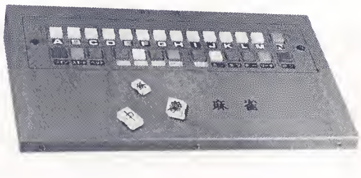
げむげむは商品先送り、代金後払いです。

ドラゴンブリード	55,000円	ジェミニウィング	22,000円	**5,000円均一**
ロボコップ	45,000円	グラディウスII	50,000円	アラビアン
大旋風	38,000円	モンスターランド	10,000円	バンクパニック
スーパーリアル麻雀P-II	10,000円	1943	18,000円	アッポー
サラマンダー	25,000円	P-47	45,000円	マイティガイ
リングの王者	23,000円	アルプスの戦士	15,000円	ナックルジョー
ダブルドラゴン	25,000円	R-TYPE	35,000円	ギガス
フライングシャーク	22,000円	SRD	12,000円	シンドバットミステリー
四川省	17,000円	天聖龍	45,000円	ソンソン
スターフォース	9,000円	究極タイガー	33,000円	大相撲
魔界村	9,000円	虎への道	20,000円	奇々怪界
熱血高校ドッチボール	5,000円	サンダークロス	52,000円	ディグダグ
A-JAX	40,000円	テラクレスタ	10,000円	フラワー
中華大仙	13,000円	トップシークレット	10,000円	マッピー
クレージーコップ	18,000円	ワードナーの森	13,000円	プーヤン
ダーウィン4078	10,000円	ブラックドラゴン	16,000円	スペランカー
F-1 ドリーム	18,000円	功里金団	20,000円	エレベーターアクション

(価格表・資料のご請求はハガキ・TELでお申込み下さい。返信用切手は不要です。)



標 準タイプ　SVG-8　¥34,800ー
RGBタイプ　SVG-8　¥29,800ー



麻雀パネル　¥9,800ー

幻夢幻夢
(げむげむ)
06-783-7855

東大阪市高井田本通5丁目2番

★ 御注文方法 ★

まず、お電話下さい。(在庫と価格を確認して下さい。)

合計金額 10万円 以下の場合。
先に商品をお送りします。(1万円以上の場合、送料は幻夢幻夢が負担します。)
(1万円以下の場合は、お客様負担になります。)

次のお支払い方法から選んで下さい。
①三日以内に、商品同封の振替用紙でお近くの郵便局から振込んで下さい。
②三日以内に、現金書留で幻夢幻夢まで送って下さい。
③三日以内に、銀行振込で右記の口座に振込んで下さい。

合計金額 10万円 以上の場合
①先に代金を支払って下さい。現金書留か銀行振込での入金確認後、商品を発送します。(送料幻夢幻夢負担)
②代金引換郵便小包でお送りします。商品配達時に郵便局の方に支払って下さい。

カードでのお支払いもOKです。
VISA・JCB・DSPのみ　詳しくは、お電話で

銀行振込先
東洋信用金庫　森ノ宮支店
普通　095883
ゲ ム ゲ ム

GAMEST ゲーメスト 3月号プレゼント

プレゼント希望の人は

2月28日までに、16ページにあるとじ込みハガキに、プレゼント番号を記入して、ポストに入れて下さい。オット、切手をはるのも忘れないこと。

◇締め切り
2月28日の消印のあるハガキまで有効。カレンダーに限り2月10日必着締切。

◇当選者発表
ゲーメスト3月30日発売5月号誌上にて発表。



①タイトー提供ゆうゆ色紙（2名）

ゆうゆがキミをキャッチ・ザ・ハート



②タイトー提供ゆうゆサイン入りカレンダー（1名）

これで追っかけスケジュール完璧！



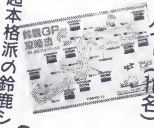
③ナムコ提供'90年カレンダー（5名）

1年まるごとパックマン



④(有)アミューズビデオ米子提供所さん人形（8名）

ユニークなプレゼントグッズいつもありがとう／



⑤ナムコ提供ウイニングラン鈴鹿GPポスター（10名）

超本格派の鈴鹿シミュレーションだね



⑥パセオ提供オリジナルポスター（5名）

新宿セントラルホテル1Fにオープンしたアミューズメントスペース。ちょっと大人の気分。

⑦毎度おなじみ㊙写真（3枚1組10名）

発送担当写真選びに四苦八苦。



⑧ゲーメストアイランドオリジナルテレカ（5名）

ニューバージョンは気に入ったかな？



⑨雑君パスケース（5名）

マルチな使用で超ベンリ！

当選 おめでとう
1月号プレゼント 当選者発表

♥K・①
（青森県）堀内雅広君
（福島県）本田昌秀君
（東京都）高松恭央君
（愛知県）河合八起君
（兵庫県）山崎　務君

♠K・①
（東京都）井関敏幸君
（〃）飯田浩一君
（神奈川県）大久保英昌君
（香川県）井上英治君
（高知県）石井忠夫君

♠K・②
（千葉県）中川　力君
（新潟県）簗取洋英君
（静岡県）吉井昭洋君
（京都府）高乗澄男君
（福岡県）八頭司剛男君

♠K・③
（山梨県）大森重志君
（富山県）石館守三君

♠K・④
（埼玉県）渡辺　誠君
（山梨県）宮下富雄君
（大阪府）中田　淳君
（〃）宮本伸也君
（徳島県）河野恭典君

♦K・①
（秋田県）小谷正雄君
（栃木県）岡田善雄君
（和歌山県）金坂健二君
（香川県）北川太一君
（大分県）森　直樹君

♦K・②
（茨城県）八木岡　実君
（愛媛県）日野岡徳彦君
（長崎県）丸山勝弘君

♦K・③
（福岡県）前山忠輝君

♣K・①
（宮城県）時田健二君

♣K・②
（青森県）石原義久君

♣K・③
（長崎県）武田知晴君

♣K・④
（福島県）藤田雄三君

♣K・⑤
（島根県）大坪直行君

♣K・⑥
（熊本県）小川　徹君

♥Q・①
（山梨県）宮川光子さん
（東京都）伊与田円良君
（愛知県）福井康仁君
（大阪府）村上貴紀君
（広島県）本多賢一君

♥Q・②
（愛知県）小林大祐君
（京都府）小林雅征君
（熊本県）友田浩樹君

♥Q・③
（青森県）渋谷哲也君
（宮城県）木村　洋君
（秋田県）三沢忠光君
（埼玉県）市川宏之君
（長野県）佐川幸男君
（東京都）中嶋悟志君
（〃）涌井泰邦君
（千葉県）村山尊夫君
（兵庫県）黒田卓弘君
（広島県）立石松太郎君

♥Q・④
（北海道）西本英樹君
（宮城県）北条大悟君
（埼玉県）近藤　勇君
（東京都）山樋正人君
（〃）木村佳明君
（〃）杉中直人君
（静岡県）大長剛二君
（大阪府）和田　将君
（福岡県）河野一郎君
（宮崎県）松村憲司君

♥Q・⑤
（北海道）若松貴史君
（岩手県）加藤健次君
（群馬県）岩間隆志君
（愛媛県）山田　浩君

♥Q・⑥
（栃木県）諏訪　豊君
（石川県）角二美津隆君
（東京都）臼井政幸君

♥Q・⑦
（埼玉県）枝　晃弘君
（東京都）関　達慶君
（神奈川県）川野　勉君
（新潟県）飯泉隆史君
（岐阜県）小口智史君
（和歌山県）和田博吉君
（鳥取県）秋田陽一君
（香川県）西原圭一君
（沖縄県）具志堅慎一君

♥Q・⑧
（大阪府）福永千歳君

♥Q・⑨
（宮城県）鎌形友紀子さん
（千葉県）梅木太郎君
（東京都）森川由岐仁君
（愛知県）川添哲也君
（奈良県）宮永英典君
（香川県）嶋岡　誠君

♠Q・①
（東京都）伊熊優輝君
（群馬県）瀧澤充芳君
（和歌山県）中村健志君

♠Q・②
（東京都）西方邦仁君
（千葉県）関矢高志君
（三重県）石上良平君

♠Q・③
（岩手県）西村繁男君
（福島県）岡野一郎君
（山梨県）渡辺絵美さん

♦Q・①
（北海道）古川友弘君

♦Q・②
（神奈川県）鴨志田隆君
（千葉県）大段紀生君
（新潟県）肥後直樹君
（広島県）吉岡　忍君
（長崎県）島田龍太郎君

♣Q・①
（北海道）野呂憲司君
（〃）国枝雅彦君
（山形県）安藤幸二君
（埼玉県）倉地智治君
（神奈川県）阿部浩章君
（富山県）岩井　暁君
（長野県）宮下光宏君
（静岡県）中道栄太郎君
（京都府）北村明子さん
（奈良県）中島慎滋君
（山口県）斎藤　聡君
（徳島県）伊藤範彦君
（香川県）篠原一太君
（福岡県）花田　洋君
（大分県）西野秀寿君

♥J・①
（栃木県）落合征治君
（千葉県）小沢　聖君
（奈良県）吉田修治君
（広島県）小畑秀爾君
（鳥取県）米村織衛君

♥J・②
（埼玉県）綿引晃一君

♥J・③
（山梨県）金塚義仁君
（東京都）前田忠寛君
（〃）菊地克次君
（千葉県）伊藤圭一君
（大阪府）神田雅也君
（山口県）高橋秀明君

♦J・①
（静岡県）池ヶ谷智樹君

♦J・②
（東京都）戸塚吉美君

♠J・①
（広島県）山内英彦君

♠J・②
（三重県）井沢正登君

♠J・③
（奈良県）清水英司君

♠J・④
（兵庫県）島津真美子さん

♠J・⑤
（山形県）高橋陽一君

♠J・⑥
（宮城県）大野正隆君

♠J・⑦
（東京都）伊藤研吾君

♠J・⑧
（香川県）中村　清君

♠J・⑨
（北海道）高山英紀君

♠J・⑩
（長崎県）相馬和夫君

♠J・⑪
（広島県）三戸雅弘君

♣J・①
（北海道）田中昭人君
（宮城県）昆　邦宏君
（神奈川県）加藤己代子さん

JOKER
スタッフジャンパー
（山形県）伊藤利行君

Tシャツ
（福島県）穴澤　剛君
（東京都）佐藤　宰君
（〃）加瀬克美君
（岐阜県）広瀬一樹君
（兵庫県）富田　淳君
（山口県）森川健史君
（佐賀県）金田昌子さん
（鹿児島県）川井幸一君

寄せがきバインダー
（宮城県）村上善貴君
（東京都）横森直樹君
（神奈川県）小川智子さん
（大阪府）上田雅之君
（〃）山口隆史君

アイランドテレカ
（岩手県）津内口昌紀君
（埼玉県）山崎伸一君
（愛知県）森　政明君
（大阪府）田村　聡君
（広島県）熊本裕倫君

雑君パスケース
（千葉県）鈴木　元君
（埼玉県）佐藤千早さん
（長野県）丸山理樹君
（愛知県）浅井邦彦君
（大阪府）原田成規君

㊙生写真
（北海道）村上浩晶君
（福島県）和田卓明君
（埼玉県）豊田英明君
（東京都）古屋　勤君
（神奈川県）三好教美君
（石川県）上野慶太郎君
（三重県）杉本聡伸君
（滋賀県）川本武久君
（兵庫県）原田康則君
（広島県）大坪正明君

残り物には福袋
（岩手県）鹿野智雄君
（東京都）江村勝彦君
（京都府）的場信樹君
（大阪府）藤本将景君
（岡山県）井上拓也君

ゲーメス人

4月号

次号は2月28日発売!!

2/27・28

AOUショー間近か

期待のニューゲーム続々急接近!!

ところで幕張メッセにゲーメストブースも出現。まってるぜ!!

ロケテストとゲームの難度

論

今回はロケテストについて考えてみたいと思います。

ロケテストとは、発売前のゲームをゲームセンターに出して、そのインカム(売り上げ)やとっつきの良し悪し等を判断することを言います。

ロケテストのインカムが悪いとメーカーはゲームのいろいろな所を直しますし、あまりにインカムが悪いとメーカーがそのゲームの出荷数を減らしたり、発売が中止になったりすることさえあります。ロケテストは、ゲームの運命を左右する重要なものなのです。

さて、ここで問題なのは、ロケテストの時、ゲームのうまくて早いもの好きの人間(以後マニアと呼びます)がゲームをやりこむため、ゲームが難しくなってしまうという問題です。

マニアは、そもそもゲームがうまくて、短期間にやりこみます。このようなプレイヤーにゲームの難度を合わせたのでは、一般プレイヤーはとてもついていけません。するとどうなるか?初めはインカムはいいものの、少したつとガクッとインカムは落ちてしまいます。

特に、パート2もののゲームはあらかじめ人気が出ることがわかっているため、マニアのマークがきつい。どんな所にロケテストを行っても、たちどころのうちに場所をつきとめられます。

ここで、どうせグラⅢやダライアスⅡなんてマニアのやるものだから、マニアの難度に合わせた方が良いのではないかという意見があるかもしれません。

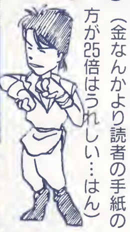
しかし、今までのヒットゲームの経過を見ても、一般プレイヤーのついてこれない難度のゲームは、寿命をどうしても落としています。

また、プレイ時間が長いというのは、必ずしもインカムを落とすことにはなりません。ゲームセンターでヒットしそこなったゲームは、1人が長くプレイしているからでしょうか?ゲームセンターへちょくちょく行く人ならわかると思いますが、売れないゲームに人は全くついていません。

まず、ゲームには人がついてくれていることが、ヒットへの第一条件なのです。マニアが集まるロケテストの結果をうのみにせず、息の長いゲームを作っていってほしいと思います。

(ぜんじ)

待ってー、もうひとこと



●ふっふっふ…自慢じゃないけど、今回は何ぁ――んも仕事してないや…。でも次号でD・デューク(さて、このDとは何でしょね、くすくす)の紹介があるから待っててねっ。

(金なんかより読者の手紙の方が25倍はうれしい…はん)

表紙の裏をとれ

今回のグラⅢのモアイはいろんなタイプがあります。横に回転するモアイ、周りにモアイを回らせたモアイ、そしてフグの様にふくれるスゴイモアイ…。

とにかくグラⅢは難しいけど、その分だけ1周した時の喜びは感極まるものがあるでしょう。

(グラⅢに燃えるバイオ)



●去年1年を振り返ると、なかなかいろんなゲームがでたなぁと思う。私個人のゲーメスト大賞はストライダー飛竜、ゲイングランド、イメージファイトという所でしょうか。個人的には、先に進んで行く時に自分に驚きや感動を呼び起こしてくれるゲームが良いです。

(ぜんじ)



●ウイニングラン鈴鹿GPが出たというのにまだウイニングをやっている私であった。だって面白いんだもの。残っている所が少ないけどDXもので50円であるので問題なし!夢の18秒台はでるかなぁ、只今の限界値2分19秒308。あとはクォース。2人用で3周目に行きたいところ。目標は10周だあーっ!

(ずる^2)



●夢が希望に、希望が目標に…そして目標が現実に。わかっちゃいるんだけどあきらめずにチャレンジするスピリットだけは忘れたくない。他人から逃げられても自分からは逃げられないしね。しょせん生きるのが下手なんだな。

人間同士の事で手いっぱいだった'89年。さて、今年はどうなるか…。

(武者)



●B-TYPEプロジェクトが始まってはや数カ月。ゲーム作りは大変だとわかってはいたつもりなのだけど……。「どんなに覚悟していてもそれ以上に大変なもの」なのですね、これが。

この経験を本誌でも生かす事ができれば。

(愛と追憶のGOD)



●今月はパズルの競争率が少し低かったぞ。しかし、DOHJINコーナーの方はたくさん送られてきていて、競争率が高くなってしまった。きびし〜!!

おまけに掲載住所に間違いがあったりして、混乱も増す一方。郵便事故も怖いので、手紙の返事が来ない人は、再度連絡してみてね。

(APAPA)



●なんか最近は編集後記を書くだけでもランクハード。某月号でちがう名前で原稿を書いたんですけど、なぜか発売後2日でバレてしまいました。「えー、なんで分ったの!?」「あんなの書くのは、おめーさんしかいねえじゃん」まいりましたねー。

と、いうわけで今年もよろしく。

(FRS·N・O)



●5年ぶりに98VMが家に帰って来ました。しかし、マニュアルもソフトも無い…。

そういえば元日にやっとグラⅢ1周しました。このゲーム2周目はともかく3周目クリア出来る人間はいるのだろうか?「神話へ」から「幻へ」にならない様に願いたい。

(WIZARDRYのEXP54億の後藤バイオ)



●年末年始は中・高以来の友人達とまぁじゃんなどしつつ夜を明かしたのだが、実に心がなごむのだった。お互い、この仲だけは大切にしたいみたいのがあって、本当にしょーもない事でも楽しく、嬉しく、オカしいのだ。で、そのまま丸井に行って29インチモニターをノリで買ってしまったのだ。か、金が…。(栗)

GAMEST ゲーメスト 3月号

■平成2年3月1日発売　第5巻3号通巻42号
■編集人 発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
柴田ビル
電話　03(293)9321
編集部　03(293)9324
■印　刷　凸版印刷

◆編　集
石井ぜんじ　山河悠理　漠炎剣　GOD鈴木
C・C　栗原桃郎　Z BOY　N.O　ずるずる
T・J　APAPA　YOU.A　Joe山田　FIS
武者涼汰　はんたあ　海軟風　VAX　バイオ
植村伴北　飯田琢磨　藤原ひさし　三木みきお
みんく・いるか　渡辺ゆず
高橋己代子　萩原祐四郎
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画

頑張ったぜコーナー

DATAM DATA MUSIC

PICTURE LAND

もうビデオの発売までガマンできない!!

そんなキミに………。
スーパーリアル麻雀スペシャル
『みつめていいよ』
創刊号



◆収録曲：ミキとカスミとショーコの…／ト・キ・メ・キ通学路／今・恋・してる（ミキ）／胸いっぱい精いっぱい（カスミ）／ジョイフル・ホーリー・ナイト（ショーコ）／天使のドライブ／夏はキラキラ／Kya-pi-ba-ri-vi-ra-pyu　他全11曲

12月21日発売

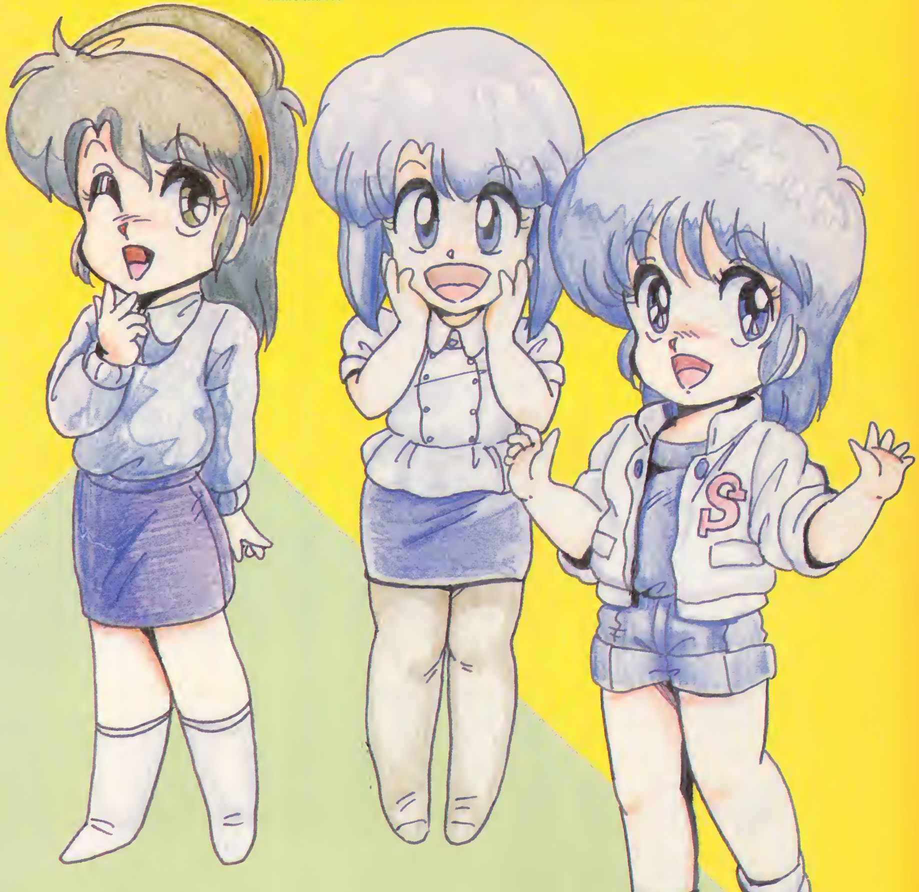
◆CD：H28X-10012
税込定価￥2,884

◆MC：X24X-3512
税込定価￥2,472

「これはスゴイ!! 驚きの収録内容」

★ミキ、カスミ、ショーコのちょっぴり気になるミニドラマ
★3人のソロ・ヴォーカル曲プラス3人のコーラスナンバー（はっきりいって、今年の新人賞はいただき!?）
★ゴキゲンな4コママンガ13本立て
★HD（ハイパー・ディフォルメ）キャラクターシート付
★ミキちゃんの特製ミニミニしおり付
★収録内容はCD、MCすべて共通
★「トゥインイーグル」のガブリンサウンドの新曲も収録!!

[redacted]



みなさん、こんにちは♥ ミキで〜す。

今度、私たちのCDが発売されることになりました。楽しいおしゃべりと私たちの歌を収録したとっても素敵なアルバムです。妹のカスミと私の友達のショーコちゃんも、いっしょうけんめいガンバったこのアルバム。
みなさん、ぜひぜひ聞いてみて下さい♥
P.S
3月には、私たちのビデオアニメが発売されま〜す。こちらの方もヨロシクネ！　ミキ

♥という訳で ビデオのお知らせ…

じゃ〜ん!!　ついに「スーパーリアル麻雀」がビデオアニメ化決定！　タイトルもズバリ『はじめまして♥』。内容は3人のすべてがわかるいたれりつくせりのとっても「ムフフ♥」なアニメなのだ!!（あんまり深読みしないように！）しかも、巻末にはHD（ハイパー・ディフォルメ）キャラによるおまけアニメまで収録するというから、これはもう買うっきゃない!!

特典：予約者全員に特製豆本をプレゼント!!

POLYSTAR CO.,LTD.
株式会社ポリスター
本　社：〒107 東京都港区南青山5-1-2青山エリービル ☎03(406)8161(代)
大　阪：〒530 大阪市北区西天満5-2-18高橋ビル東館7F ☎06(361)5755(代)
名古屋：〒460 名古屋市中区栄2-11-7伏見大島ビル8F ☎052(204)3161

対空レーザーが決め手

R-TYPE II

新生バイド帝国を打ち倒せ！

R-TYPE II の世界

お待たせしました。R－TYPEの続編、R－TYPE IIを紹介します。

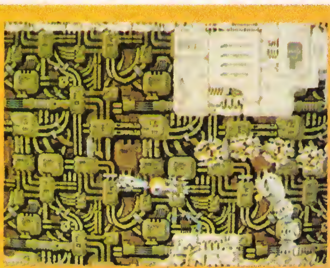
前作のパワーUPをうまく継承して、ゲーム的にもとても面白いものになっています。面数が6面と短く、残機の増え方が遅く少ないのが残念ですが、シューティングとして出色のゲームと思っています。今からやり始めてもソンはないと思います。

ではまずパワーUPの紹介からいきましょう。

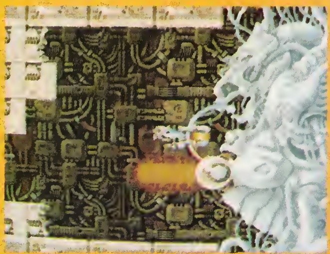
STAGE 1 遺跡惑星

宇宙空間から、バイド帝国の基地内部に入っていきます。中は、すたれてさびついた機械工場のようです。水の中からハーシュという敵が飛び出して来ますが、水しぶきのパターンがとてもきれいです。この面は基本的に、画面の後の方で粘って撃っているのが良いでしょう。

ボスはドブゲラドプスの残骸を集めて蘇生させたというザブドム。サーチレーザー砲頭を壊すと正体を表します。攻略的にも砲頭を倒した方が点も高いし、クリアも楽にできるでしょう。



土の中から蛇がいきなり飛び出してくる。頭部が弱点。



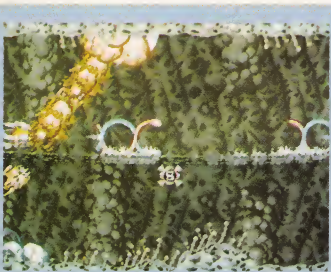
ボスはザブドム。仮面をはがすと正体を表す。

STAGE 2 空洞惑星

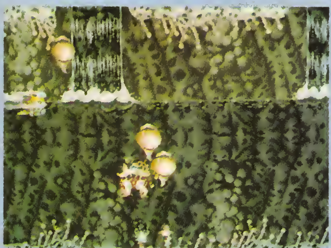
R－TYPE IIの世界を最大限に描き出している、胞子面です。半分が水の中で、下からはクラゲが落ちてきます。

まず撃つと突っこんで来るブリームスという敵が来ます。後からも出て来ますが、前に逃げず、出現位置を覚えておいて一番後にはりついたまま倒すことができます。

水面にじゃまな氷を張る中ボスの後に、天井から光の糸で吊られた、変なボスが出てきます。R－TYPEの2面ボス、ゴマンダーとつがいのバラカスです。光の糸は弾を防ぎますが、フォースをめりこませて撃つとダメージを与えられます。



撃つと突っこんでくるブリームスは出現位置を覚えよう。



下からわき上がる胞子（オーヴァム）、上から流れてくるクラゲ（レディ）。

★パワーUPについて
アイテムには、レーザーとミサイルとスピードUPがあります。それぞれについて説明しましょう。

ミサイル系について

★対空ミサイル…元祖R-TYPEの誘導ミサイルです。威力はないですが、ザコには強い。

★対地ミサイル…下に落ちて行き、爆風を起こします。威力があり、3面、4面、5面、2周目の2面などで威力を発揮します。これも対空レーザー同様に出にくいアイテムなので、対空ミサイルを取らずに持って行く必要があります。

スピードUPについて

★このゲームにはスピードダウンがありません。そこで、いかにスピードアイテムをかわすかが重要なゲームのポイントです。

確実に進みたいなら1速でプレイするのも有力な手段です。（ちょっと遅いけど）

レーザー系について

★反射レーザー…威力は弱いがいろいろな所に反射するので敵にあたり易い。STAGE5の後半とSTAGE6のボスで使います。他はやられた後の復活パターンの時に使います。

★対空レーザー…威力抜群のレーザーで、ビットからも弾を撃ちます。1面から最終面までほとんどの所で使います。しかし、なかなか出ないアイテムなので、1面で取ったら他のアイテムを取らずに5面まで持っていきます。

★サーチレーザー…ナナメ45度に曲がる2本のレーザーを撃ちます。2面、4面ではかなり有効ですが、対空レーザーに比べると威力は落ちます。

★対地レーザー…2面、3面、5面で出現します。地形に沿って黄色いレーザーが流れていきますが、威力はそれほどありません。

★ショットガンレーザー…当たると爆風が広がります。一見使い途がなさそうですが、時と場合によっては反射レーザーよりも強いかも？

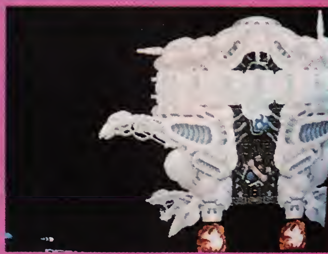
STAGE 3 生産機械惑星

元祖では巨大戦艦でしたが、今度は2隻以上出てきます。今回も戦艦はいろいろな攻撃をしてきます。ハッチからはザコを出してくるし、レーザーも撃ってきます。このレーザーはどんなに早く砲頭を壊そうとしても、必ず1発は撃ってくるのでフイを突かれないように。後部をはがすと、人か落ちて行き、怒って弾を撃ってきます。

この面はフォースのつけ替えをパターン化して、対空レーザーで撃ちまくらないと難しい。

ボスは石どうろうのようなコルベルトです。フォースをとばして中の3つのエンジンをできるだけ早く内部破壊します。

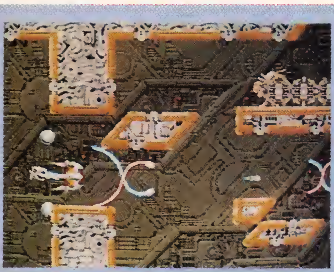

2つの巨大戦艦にはさまれる所は、自機を上のくぼみに合わせる。


ボスは巨大メカのコルベルト。中の3つの核をフォースを切り離して攻撃する。

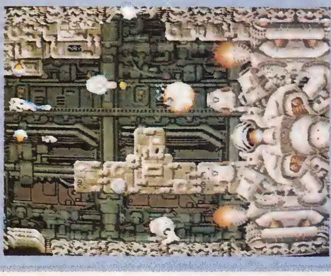
STAGE 4 資源採掘惑星

動く迷路面です。通路だと思っていると壁が移動して行き止まりになったりします。ここでは対空レーザーと対地ミサイルが威力を発揮します。

ボスのライオスは、アイテムを落としていきます。スピードアイテムの取り過ぎに注意。しまいにはビットまで落としていってくれます。


動く迷路は覚えないと、意外な結末を迎えることになる。


小型タンク、オーライがかなり固い。


ボスは地形の中を高速で逃げて行くライオス。落としていくスピードに気をつけろ。

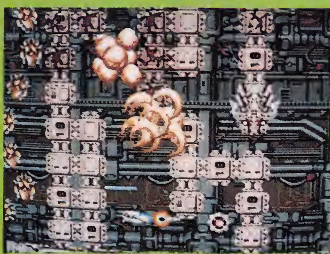
STAGE 5 要塞衛星

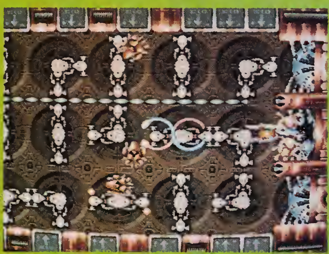
地形を作るオブロス、地形を食うケブロスが出ます。ガンガン地形を作られる前に、対空レーザーで倒していきましょう。場所によってはケブロスを早く倒し過ぎると、通路が行き止まりになってしまうこともあります。

途中で上からザコがたくさん出てくる所があります。ここは一番のハマリ場所。ここだけ反射レーザーを取って進みます。

見過ごしがちなのが下の方にある対空レーザーのアイテム。これをうまく取れれば楽になります。

ボスは3つのコアを持つブレンドア。ちょっと撃つと地形がクルクル回るというとんでもないボスだけど、コアを1つ壊して中に入れば安全です。


ここが反射レーザーの使い所。一番のハマリ場所だ。


奇想天外な5面ボス、ブレンドア。ザコのクリントが出現、地形を回して行く。


中ボスのダスターキッドは水面に氷を張る。写真はちょうど破壊したところ。


ボスのバラカスは天井へ水の糸を伸ばす。弱点を破動砲で狙い撃て。

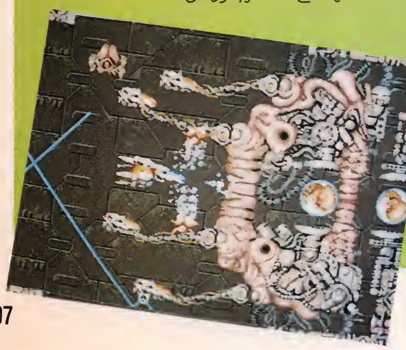
STAGE 6 バイド帝国

さぁ、これが最終面だあ〜。気持悪い敵がいっぱい出てきます。

最後のボスは、中に胎児が2匹。いろいろな倒し方があります。楽な倒しかた研究してみよう。

(ぜんじ)


これが最終面だ。長い鼻の様なバーカスが何匹も出てくる。


ラストボス、ウームには胎児が2つ新たなバイドガクローン再生されようとしている。

通信機能搭載3DCGシミュレータ！

ウイニングラン SUZUKA GP

©(株)ナムコ

あのポリゴナイザーシステム搭載のウイニングランが実存のコースで、多人数同時プレイが可能になって帰ってきたぞ!!

前作よりも操作が楽になった！

リアルを追求して完成した前作「ウイニングラン」は、あまりにもリアルに近いので「難しそおー！」と言ってプレイを断念した人も多いのではないかな。そんな点をナムコの開発の方が理解していない理由がない！ 初心者にも十分に遊べるよう工夫(後述)されて、去年の12月下旬に登場しました。本誌の発売は、1月下旬なので、比較的大きなゲームセンターでもう見た、プレイしてみた人もいるのでは。どうでしょう、プレイした方の感想は……でしょ！ スピンしにくくなっていたでしょう。これが易しくなった大きなポイントです。

この辺が新しくなったんだぞ！

今回のウイニングランは、実存するコース「鈴鹿サーキット」を走る。全く夢のような事が実現した！もちろんポリゴン使用なので本物ソックリ！ たまらないよね！

前作では、イージーとテクニカルとで別レースものであったけれど、今回から、同一レース上で、オートマチック（5速）とマニュアル（6速）になった。

コースそのものが1周長いので、今回は、予選を途中までの所で切り、本選を2周で争うものになった。

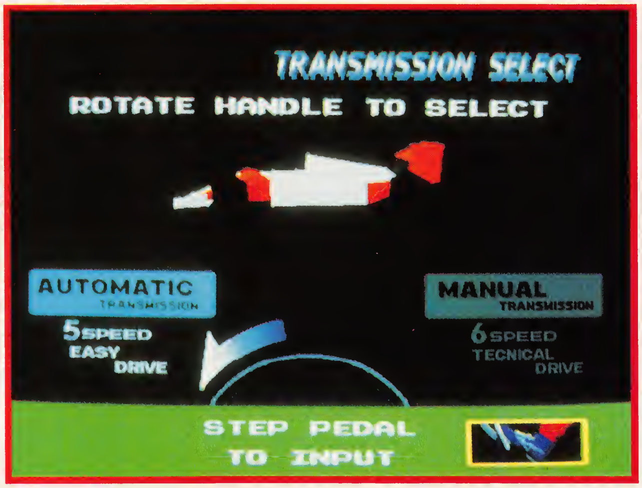
あと、マシンの性能自体には差がないのですが、マイカーの色と、計器類が少しずつ違っている。例えば、タコメータがデジタルorアナログ、数字の大きさが違うとか。この辺は好みでやってほしいな。（ずるずる）



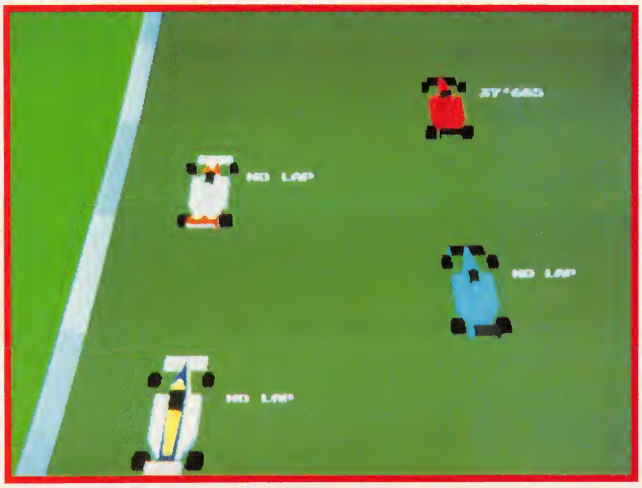
第１コーナーを走行中！



S字コーナーにて。熱いバトルだ！インをとれ！



トランスミッションセレクト画面。



グリット紹介。斜め後方より見る。



そしてマイカーその4。ちょっと離れて4位で走っている。熱いバトルをしよう！



マイカーその3。ぴったりと2位の車にくっついている3位の車。



マイカーその2。1位の車の右後方から追っている、2位の車。



マイカーその1。1位で走っている画面です。先行車なし！

ぜーんぶ大好き ニューゲーム

ウイニングラン SUZUKA GP コースマップ

さあスタートだ！ポールポジションをとっている。このままフィニッシュだ！





メインストレートを走る！



シケインを抜けるところ。慣れないと……





ヘアピンを走る。上手く減速しないとコースアウトするぞ！



デグナーカーブを出るところ。速く走るポイントがまずここだ！



200Rの右カーブ。インをどんどんつこう！



長い、最速のでるバックストレート。スピードを稼げ！

マシンガンを撃つと振動がドガガガガーン

ライン オブ ファイヤー

大型・体感ゲームのセガから久々登場!!シビれる手応え迫力ガンシューティング。



タイトル画面ですが…。すごいね。

ストーリー

1989年9月。赤道直下の国アホリカは、部族解放を叫ぶ激しい戦いの嵐に見舞われていた。新兵器「KAWANO式重機関銃GESHI-49-2」を盗み出す事に成功した「ブルー」と「レッド」は、敵基地を脱出寸前に発見され、基地内全域に非常警戒体制をはられ、絶対絶命の危機に陥る。

彼らの任務である重機関銃を無事届けるには、重機関銃自身を使い敵陣を突破していくしかなかった。本国最前線まで距離470km。途中、ジャングルや砂漠、山脈を越える敵陣横断の旅はこうして始まろうとしていた。

SMGにはない重機関銃の迫力!!

大型筐体・体感ゲームを得意とするセガから、スーパーモナコGP以来、久々に大型筐体ものが発売されました。その名も「爆弾野郎」ことラインオブファイヤー。3Dガンシューティングで、2人同時プレイが可能になっています。



▼筐体の写真。後ろの人が見えるようになっている。

操作方法

操作は、筐体についている機関銃で行います。攻撃は2種類あって、1つがノーマルショット。無制限に撃ちまくれるのがポイント。グリップの奥のトリガーで発射します。もう1つがスペシャルショット。1発撃つと画面上の敵が全滅する強力な弾です。しかし、エネルギー度が高いため連続使用ができません。使用回数に制限はありません。機関銃を動かせば照準が動くのは、言うまでもありませんね。



▼機関銃の写真。赤いボタンがスペシャルショットだ。

敵陣強行突破!
—ステージ紹介—

ステージは全8面。1面が3つのパートで構成されていて、3つ目のパートでボスキャラ的存在である、巨大な敵が待ちかまえています。

STAGE1・敵の秘密基地(格納庫・敷地内・ゲート前)

プレイヤーはジープに乗って敵を倒していきます。シートに座ってプレイするとジープに乗ってる気分になりますね。この面でマシンガンのタッチに慣れてしまいましょう。ボスキャラは、巨大な武装装甲車です。

STAGE2・ジャングル(部落→けもの道→船着き場)

基地から画面が一転してジャングルに。ジャングルを抜けると船着き場です。

この面で注目すべき点は、視線が上を向いていること。今までのこのタイプのゲームは、正面を向いているのがほとんどでしたが、上を向いているのは記憶にないですねえ。

また、ジープがバックしていくというのも目新しい所です。ボスキャラは巨大戦車です。

STAGE3・(急流地帯水没遺跡・要塞遺跡)

プレイヤーはジープから哨戒艇に乗りかえます。急流地帯でワニやピラニアが襲ってくるのだが、なぜか笑えてしまうのだ。

ボスキャラは、遺跡に武器を持ち込んで要塞化してしまったもの。

スペースが足りないので、先の面を少しだけ紹介しましょう。

STAGE4・山岳地帯・プレイヤーはジープ。

STAGE5・砂漠・プレイヤーはジープ。

STAGE6・廃墟・プレイヤーはジープ。

STAGE7・空中戦・プレイヤーは爆撃機。

STAGE8・ジャングル・プレイヤーはヘリコプター。

8面をクリアするとエンディングですが、意外な結末になっている?　(A←Z)



▼デモの1カット。ジープの運転者がいい味出してる。



▼救急箱を撃つと体力が回復するのは永遠の謎?



▼ミサイルだが撃ち落とせる。しかし、すごい死体の量。



▼赤い兵隊だがアイテムを出す訳ではない。走り方がラストサバイバー。



▼うーむ、この攻撃はすごい。はたして生きて帰れるのかしら?

ハードロックにノッて、敵を破壊だ！

空牙



デコ久々のシューティング。このゲーム、まさに通好みだ。音楽・グラフィック、共に良品!!

BRIEFING

今世紀末、「ラグナロック」と名乗る軍事組織が突如現れ、一夜のうちに世界中の重要拠点を制圧してしまった。

事態を重く見た東西陣営軍部は、同一の敵に対し、国連のもと、堅く手を握ることとなった。

そして、偽装空母内秘密工場で、試作戦闘機がロールアウトした。それぞれに、SILPH、VALKYRIE、SEYLENと女神の名がつけられた。



ライフィス・D・アリネス嬢（24才）。Bまあまあ、Wそれなり、Hそこそこ、であるという。デコ刊「空牙設定資料」より

HOW TO PLAY

動作テストチェックを全て確認したとき、オペレーターがコンソールに入った戦況を見て驚愕した。

「……ニューヨークも沈黙しました！」

格納庫内にサイレンが鳴り響く。

甲板上の3機の女神達は、高まるアイドリングのエンジン音と共に発進していく……。

3機の最新鋭戦闘機から1機を選び、敵をどんどんと撃ち壊していく、バリバリのシューティングゲームだ。

8方向レバーで自機を操作して、左ボタンで通常のショット、右ボタンで特殊攻撃をする。

自機の3機も説明しておこう。

SILPH（シルフ）…機動力・攻撃力ともに、バランスがよい。

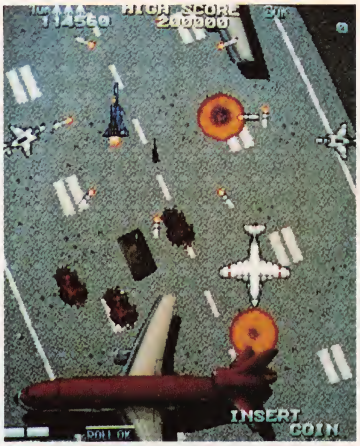
VALKYRIE（ヴァルキュリア）…攻撃力はピカ一だが、その分遅い。

SEYLEN（セイレーン）…最速である。攻撃力は前後に分散されており、万人向けと言えよう。

さて、もう1つ。特殊攻撃は、自機の状態で効能が違う。

通常はバレルロールと言って、敵の攻撃を受け付けなくなる。しかも弾が撃てる。事実上の無敵だ。

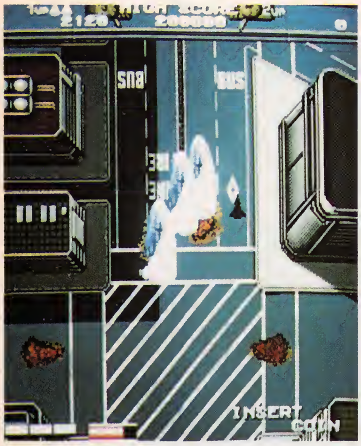
ブースターを付けた状態だと、後にも書くのだけど、ブースターを分散して、ボンバーが撃てるのだ。（情）



8方向同時で連射可能なホーミングです。



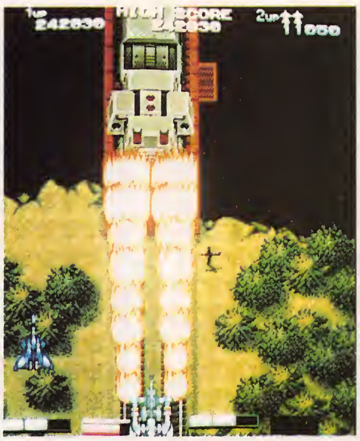
同じホーミングでも、セイレーンは弾の出る方向が違うのだ。他も同様。



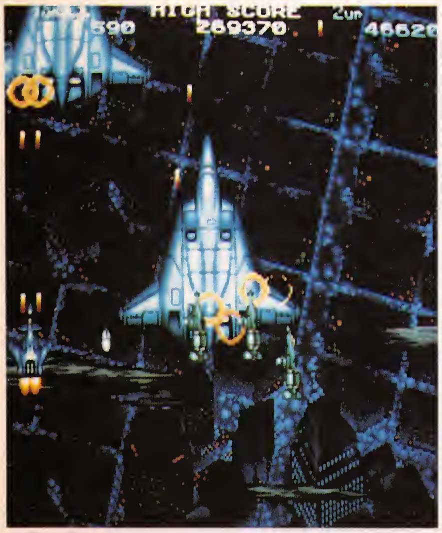
バレルロール状態。無敵で弾が撃てる。ただし、ゲージの量に注意して使うこと。

パワーアップ

スピード	何も言うまい。普通のアイテムですな。ヴァルキュリアは、沢山欲しいところだ。
バルカン	ノーマルショットを強くするのだ。強いのかも知れないけれど、他のにしたほうが良いかもね。
ボンバー	これがいい。敵本体やミサイルに当たると広がって、その中に入った弾などを消してくれるのだ。上手に使えば、ボスが弾を撃てなくなるぞ!!
ミサイル	ホーミングミサイル。連射も効くので、かゆい所に手が届くぜ！
ディフェンダー	自分を中心にして、炎の玉が回転しながら広がっていく。使いにくいので避けた方が賢明。
ブースター	特殊攻撃が可能になる。こいつは強力。特殊攻撃ボタンで離脱させて、ボンバーとしても使える。また、死んでも画面上に残ってくれる！



ブースター着用時のファイヤーだ。破壊力は普通じゃない！



見よ！　このグラフィックを!!　もしかしたら、デコゲームが変わっていくかも知れない!?

ぜーんぶ大好き ニューゲーム

とってもデンジャラスだぜ！
デンジャラスシード

バリマジシューティング

ザ・合体!!

ナムコから、スピード感あふれるシューティングが発売されました。それがデンジャラスシードです。バリバリ撃ちまくれ、弾をすいすいかわせる快感を味わって下さい。

自機の性能をうまく生かし、アイテムも使って面をクリアしていって下さい。全面クリアは難しいと思いますが、パターンをうまく作ればなんとかなるかも。

STORY

25世紀、謎の異星人から襲撃を受けた。人類は彼らをデンジャラスシードと呼び、危機を打開するために新兵器を開発した。その名は、3機合体戦闘機、ムーンダイバー。人類は、ムーンダイバーを迎撃のために発進させた！

★合体して戦うぞ!!

自機のムーンダイバーは、α、β、γの3機で構成されています。そして、最初はα機で出発し、途中でやられると次にβ機、さらにγ機となり、3機やられてしまうとゲームオーバーです。

マイシップはα、β、γの順に攻撃力、耐久力共に強くなっていきます。攻撃方法もそれぞれ特徴があります。

STAGE1～4まではこのように3機が分離していますが、STAGE5まで行くと、生き残ったマイシップが全て合体して1機になります。1機になると攻撃は強力になるのですが、合体しているため、やられてしまうとゲームオーバーになってしまうのに注意して下さい。

★各機の説明

○α機…ショットが前方に直線的に飛びます。ダメージゲージは3ゲージで、これがかなりきつい。

単独で取れるアイテムはリングレーザーです。リング状の弾が左右のナナメ前方に発射されます。

○β機…ショットが2WAYに、微妙に広がります。ダメージは4ゲージです。

アイテムはメルトミサイルで、ホーミングを発射します。

○γ機…ショットが前方に大きく広がります。ただし、α機に比べれば少し連射力が落ちています。

アイテムはハイパーボムです。一定範囲内、全ての敵に大きなダメージを与えます。

他にエネルギーカプセル等のアイテムもあります。

とにかくバリバリのシューティングゲームです。特に5ステージ以降は合体して強くなりますが、敵の攻撃も強い。シューティングファンには、とても魅力的なゲームです。

「とってもデンジャラスだぜ！」を合い言葉に、クリアを目指してみましょう。（ぜんじ）



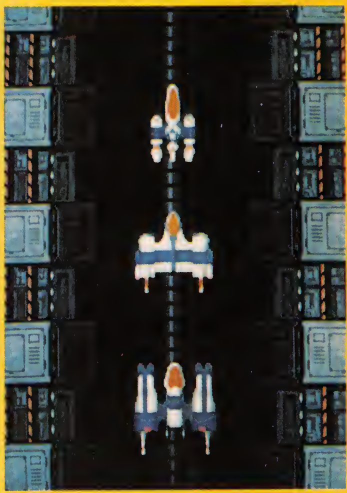
このボスはどちらかに集中してダメージを与えた方が良い。



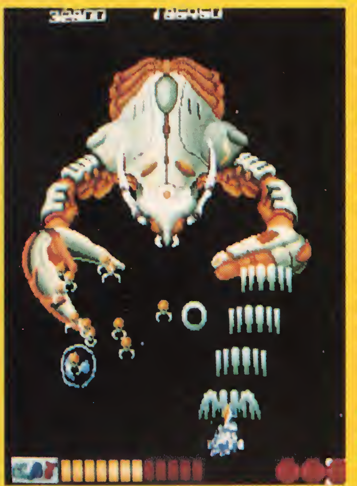
1面のボス。はっきり言ってクモ。



今までクリアしてきたステージを選択できる。



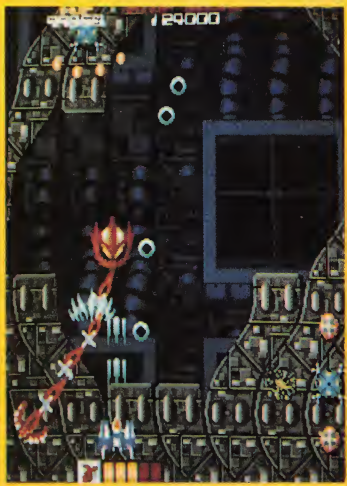
見よ!! これが3機合体だ！



ザリガニのようなボスだ、左手攻撃が強い。



4面ボス。α機で倒すのは難しい。



ドラスピに出てきたような、イカリをぐるぐる回す敵だ。



エネルギーカプセルだ。自機はβ機。


1941
TM
©1990 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED
COUNTER ATTACK
CPシステム
第8弾
株式会社カプコン®
〒540　大阪市中央区大手通1－4－12　カプコンビル　(06)946-6622(代)
〒150　東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル10F　(03)440-4801(代)

ゲーメスト

March.1990 3

No.42

平成2年3月1日発行(毎月1回1日発行)
第5巻第3号通巻42号
昭和62年6月6日第3種郵便物認可

編集人兼発行人●加藤　博
発行●株式会社 新声社 〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 電話03(293)9324

定価500円(本体485円)送料66円



雑誌03659-3 Printed in Japan